

DECERVELANT!
Tous les jeux pour apprendre en s'amusant

ACCABLANT!!
Qui a tué la puce aux œufs d'or ?

FULGURANT!!!
Laser 3000 : le roi Apple détrôné !

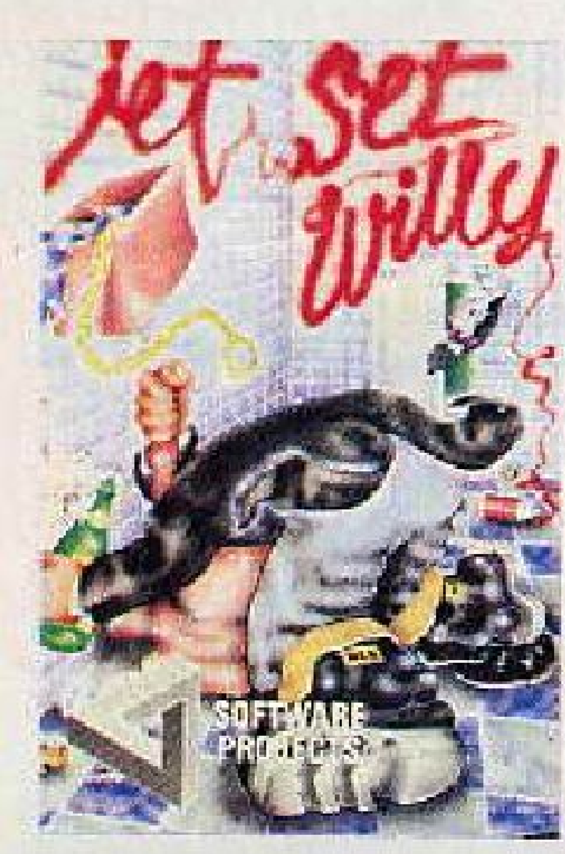
VENTES. ACHATS. CLUBS 1200 P.A.

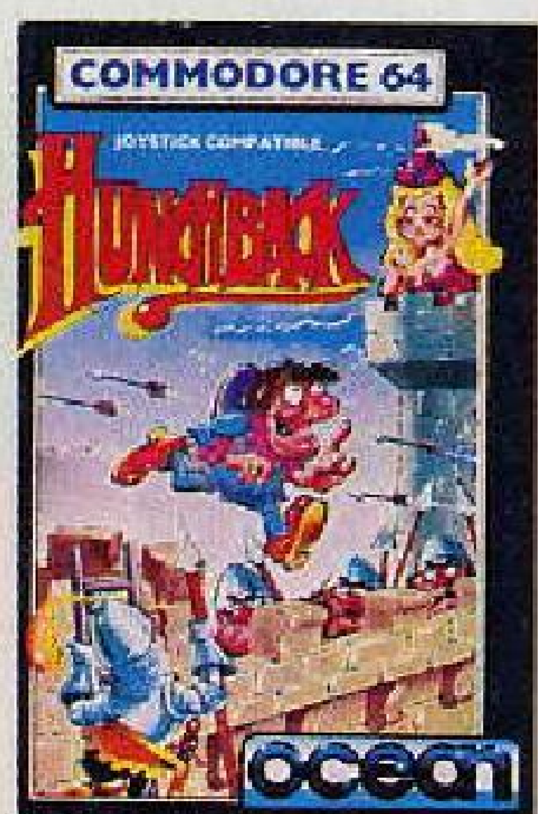
J. TESSEYRE

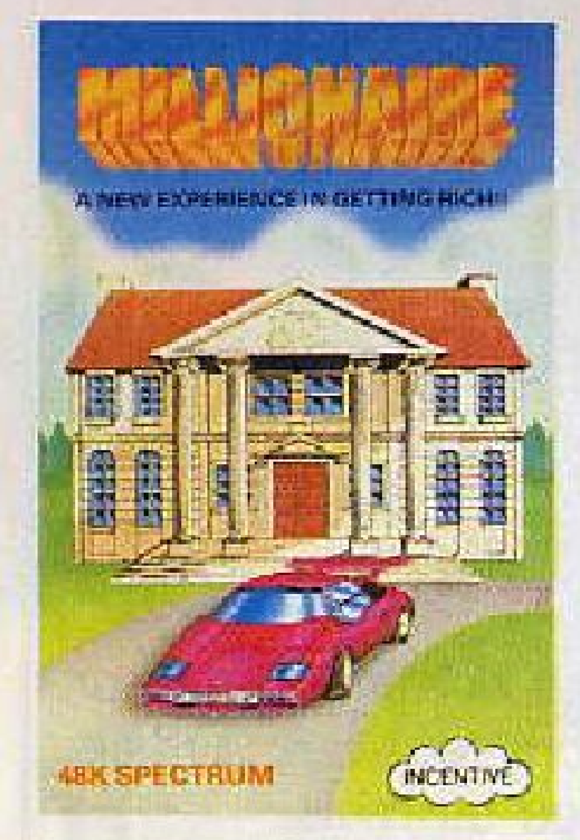
M 3085-14-16,50 F N° 14-MENSUEL JUILLET 1984-16,50 F - BELGIQUE : 120 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3 $ CANADIENS - MAROC : 20 DH.

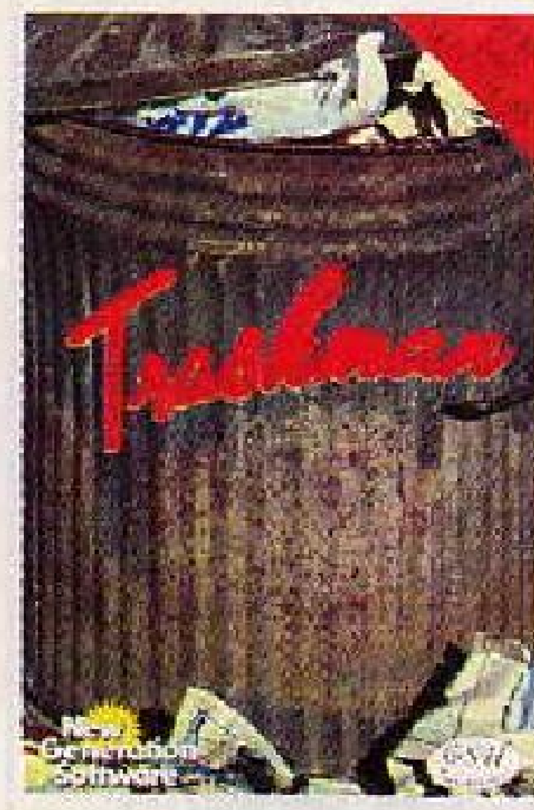
PRISM. LA REVOLUTION

MicroScope
SELECTION DU MOIS











HIT PARADE 50

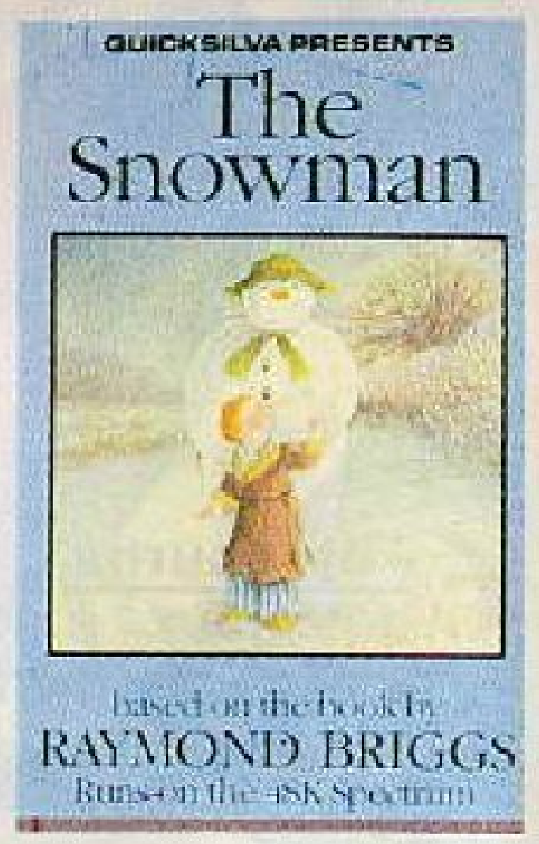
CETTE SEMAINE	LA SEMAINE DERNIÈRE	SEMAINE EN COURS	TITRES	SPECT'M	VIC20	CBM64	ACORN	ATARI	DRAGON	ORIC	TI99/4A	OTHER
1	1	8	**Jet Set Willy** *Software Projects*	●								
2	12	2	**Psytron** *Beyond*	●								
3	2	8	**Trashman** *New Generation*	●								
4	6	18	**Fighter Pilot** *Digital Integration*	●								
5	4	6	**Code Name Mat** *Micromega*	●								
6	8	12	**Blue Thunder** *Wilcox*	●				●				
7	22	4	**Blade Alley** *PSS*	●								
8	9	26	**Manic Miner** *Software Projects*	●		●						
9	3	8	**Space Pilot** *Anirog*			●						
10			**Beach Head** *US Gold/Access*			●						
11	7	26	**Atic Atac** *Ultimate*	●								
12	10	24	**Hunchback** *Ocean*	●		●			●			
13	21	22	**Chequered Flag** *Psion*	●								
14	18	14	**Forbidden Forest** *Cosmi*			●		●				
15	27	2	**Solo Flight** *Microprose*			●		●				
16	26	16	**Wheelie** *Microsphere*	●								
17	17	8	**Pogo** *Ocean*	●								
18	25	12	**The Boss** *Peaksoft*	●								
19	30	2	**Zodiac** *Anirog*			●						
20	11	10	**Night Gunner** *Digital Integration*	●								
21	24	12	**Fred** *Quicksilva*	●								
22	20	6	**Blagger** *Alligata*			●	●					
23	5	4	**Flight Path 737** *Anirog*		●	●						
24	14	18	**Revenge of Mutant Camels** *Llamasoft*		●							
25	43	2	**Jack and the Beanstalk** *Thor*	●								
26	37	26	**Football Manager** *Addictive*	●			●					
27	12	14	**Scuba Dive** *Martech/Durrell*	●		●				●		
28	16	26	**Ant Attack** *Quicksilva*	●								
29	41	2	**Ad Astra** *Gargoyle*	●								
30			**Sheep in Space** *Llamasoft*			●						
31	34	2	**Zaxxan** *Starzone*	●								
32	46	8	**International Football** *Commodore*			●						
33	42	2	**Aquanaut** *Interceptor*			●						
34	19	4	**Millionaire** *Incentive*	●								
35			**Mugsy** *Melbourne House*	●								
36	36	2	**Fortress** *Amcom*				●					
37	29	14	**Aztec Challenge** *Cosmi*			●		●				
38			**BMX Racers** *Mastertronic*			●						
39			**Aviator** *Acornsoft*				●					
40			**Gnasher** *Mastertronic*	●								
41	31	24	**Twin Kingdom Valley** *Bug-Byte*	●		●	●					
42	23	10	**Pilot 64** *Abbex*			●						
43			**Speed Duel** *DK'tronics*	●		●						
44			**Harrier Attack** *Martech/Durell*	●		●				●		
45	40	2	**Pyramid** *Fantasy*	●		●						
46			**Confrontation** *Lothlorien*	●								
47			**City Attack** *K-Tel*			●						
48	32	24	**Alchemist** *Imagine*	●								
49			**The Snowman** *Quicksilva*	●								
50			**Black Hawk** *Creative Sparks*			●						

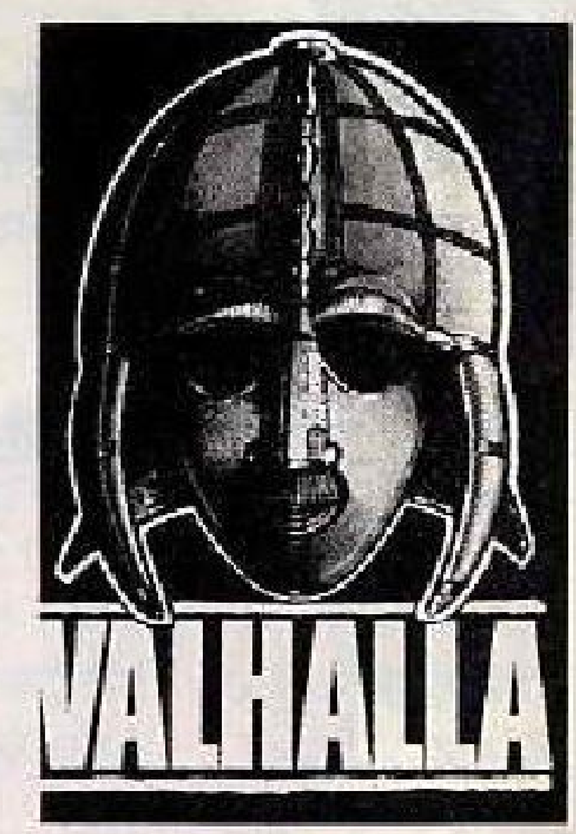
LES 10 NOUVEAUTÉS

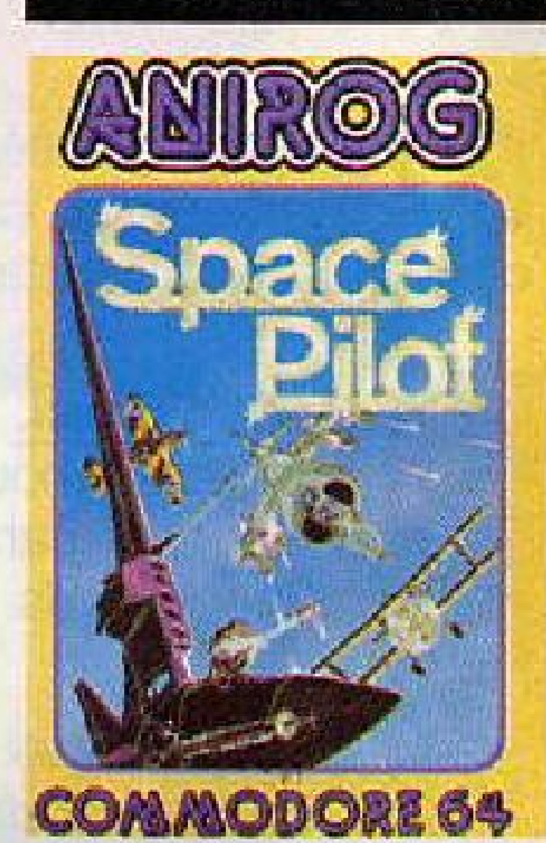
CE MOIS	LE MOIS DERNIER	MOIS EN COURS	TITRES	SPECT'M	VIC20	CBM64	ACORN	ATARI	DRAGON	ORIC	TI99/4A	OTHER
1			**Voodoo Castle** *Adventure International*			●		●				
2			**Encounter** *Novagen*					●				
3			**Moon Alert** *Ocean*	●								
4			**Gyropod** *Taskset*			●						
5			**Krakatoa** *Abbex*	●		●						
6			**Son of Blagger** *Alligata*			●						
7			**Zig Zag** *DK'tronics*	●								
8			**Space Walk** *Mastertronic*			●						
9			**Alice in Videoland** *Audiogenic*			●						
10			**Titanic** *R&R*	●								

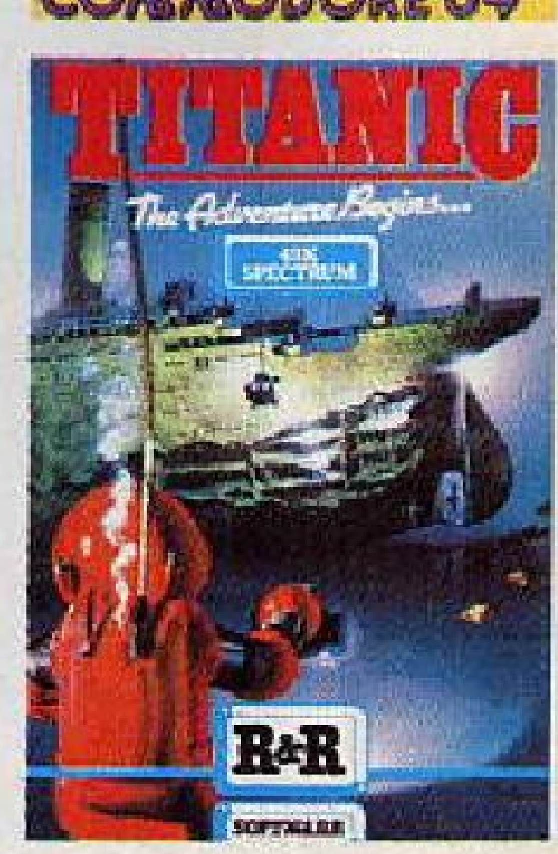
Classement réalisé par la revue "MICROSCOPE" d'Angleterre sur les ventes des logiciels du 10 au 30 mai 1984.











MICRO-INFORMATIQUE



BLADE ALLEY *(PSS)*
Montez à bord de votre intercepteur à commande ionique et armez-vous de courage pour vous préparer au combat. Piquant sur la tranchée de defense, vous pointez le viseur de votre canon sur le vaisseau extra-terrestre qui se dirige sur vous. Déclenchez vos armes photoniques... Vous pourrez pousser un soupir de soulagement lorsque vous verrez la soucoupe disparaître dans un nuage de fumée, mais ne relâchez pas votre attention, tout n'est pas fini...
SPECTRUM



SIREN CITY *(Interceptor)*
Siren City est la ville la plus dure de tous les États-Unis. Un labyrinthe de grattes-ciels et de rues apparemment calmes, dans lequel se cachent quelques-uns des plus dangereux criminels actuellement en liberté. Vous êtes en patrouille et vous devez maintenir l'ordre et faire respecter la loi, mais vos adversaires sont vraiment coriaces ! **CBM 64**



STONKERS *(Imagine)*
Stonkers peut se jouer sur deux niveaux, l'un étant plus difficile que l'autre.
Pour remporter la victoire vous devez détruire toutes les unités de combat de l'ennemi ou occuper son port et son Q.G. Attention aux surprises, il y en a quelques unes, mais c'est à vous de les trouver.
Bonne chance et Bonne chasse !
SPECTRUM



NEOCLYPS *(PSS)*
Vous êtes un Bon Garçon, combattant de la liberté et pilote spatial renommé. Les Mauvais Garçons, une race d'extra-terrestres originaire d'un lointain système solaire, ont envahi NEOCLYPS, l'une des planètes que vous avez colonisées. En Bon Garçon que vous êtes, vous partez libérer le Bon Peuple de Neoclyps du joug des Mauvais Garçons. Les Mauvais Garçons ont équipé NEOCLYPS de plusieurs tours de radar qui leur révèlent vos positions. Il y a généralement un Mauvais Garçon par tour et il est de votre intérêt de détruire les tours et les Mauvais Garçons.
Instructions détaillées à l'intérieur.
CBM 64.



PEDRO *(Imagine)*
Pour empêcher les animaux de dévorer ses plantes, Pedro doit rassembler des briques ou du terreau des deux coins qui se trouvent dans le bas du tableau et bloquer les sorties du labyrinthe. Il ne peut transporter ou placer plus d'un objet à la fois.
SPECTRUM - CBM 64



KRYSTALS OF ZONG *(PSS)*
Le but du jeu consiste à rassembler des trésors en évitant les serpents, chauve souris, araignées et les momies qui vous poursuivent. Les momies sont équipées de boules de feu. **CBM 64**

SPECTRUM

AH DIDDUMS *Imagine*
ALCHEMIST *Imagine*
ZZOOM *Imagine*
ZIP ZAP *Imagine*
LIFT OFF WITH
SPACE SHUTTLE *Microdeal*
DALLAS *Cases*
CORN CROPPER *Cases*
NAPOLÉON *Cases*
AIRLINE *Cases*
SPAWN OF EVIL *DK Tronics*
HARD CHEESE *DK Tronics*
APPLE JAM *DK Tronics*
GALACTIAN *DK Tronics*
3-D TANX *DK Tronics*
JANZ *DK Tronics*
ROAD TOAD *DK Tronics*
FRUIT MACHINE *DK Tronics*
GOLDMINE *DK Tronics*
CENTIBUG *DK Tronics*
HARRIER ATTACK *Martech*
SCUBA DIVE *Martech*
MAZE DEATH RACE *PSS*
LES FLICS *PSS*
GOBBLEMAN *Artic*
GALAXIANS *Artic*
INVASION FORCE *Artic*
BEAR BOVER *Artic*
STAR BLITZ *Softek*
UGH *Softek*

ZX 81

FARMER *Cases*
DALLAS *Cases*
3-D-GRAND PRIX *DK Tronics*
METROSTORM *DK Tronics*
MAZE DEATH RACE *PSS*
KRAZY KONG *PSS*
GOBBLEMAN *Artic*
GALAXIANS *Artic*
INVASION FORCE *Artic*

CBM 64

ARCADIA *Imagine*
VORTEX RAIDER *Interceptor*
DEFENDER *Interceptor*
LIFT OFF WITH
SPACE SHUTTLE *Microdeal*
CUTHBERT IN JUNGLE *Microdeal*
HARRIER ATTACK *Martech*
BEAR BOVER *Artic*

ATMOS

SCRAMBLE *Microdeal*
ARENA 3000 *Microdeal*
LIFT OFF WITH
SPACE SHUTTLE *Microdeal*
HARRIER ATTACK *Martech*
CENTIPEDE *PSS*
THE ULTRA *PSS*
LIGHT CYCLE *PSS*
M.A.R.C. *PSS*
ELEKTRO STORM *PSS*
SUPER METEOR *Softek*
ARCHERONS RAGE *Softek*
DRACULAS REVENGE *Softek*
ICE GIANT *Softek*



Aucune vente aux particuliers.

PRISM
MICRO INFORMATIQUE S.A.

15, rue Jouffroy - 75017 PARIS
Tél. : (1) 763.55.05 - Télex : PRISMIN 640 960 F

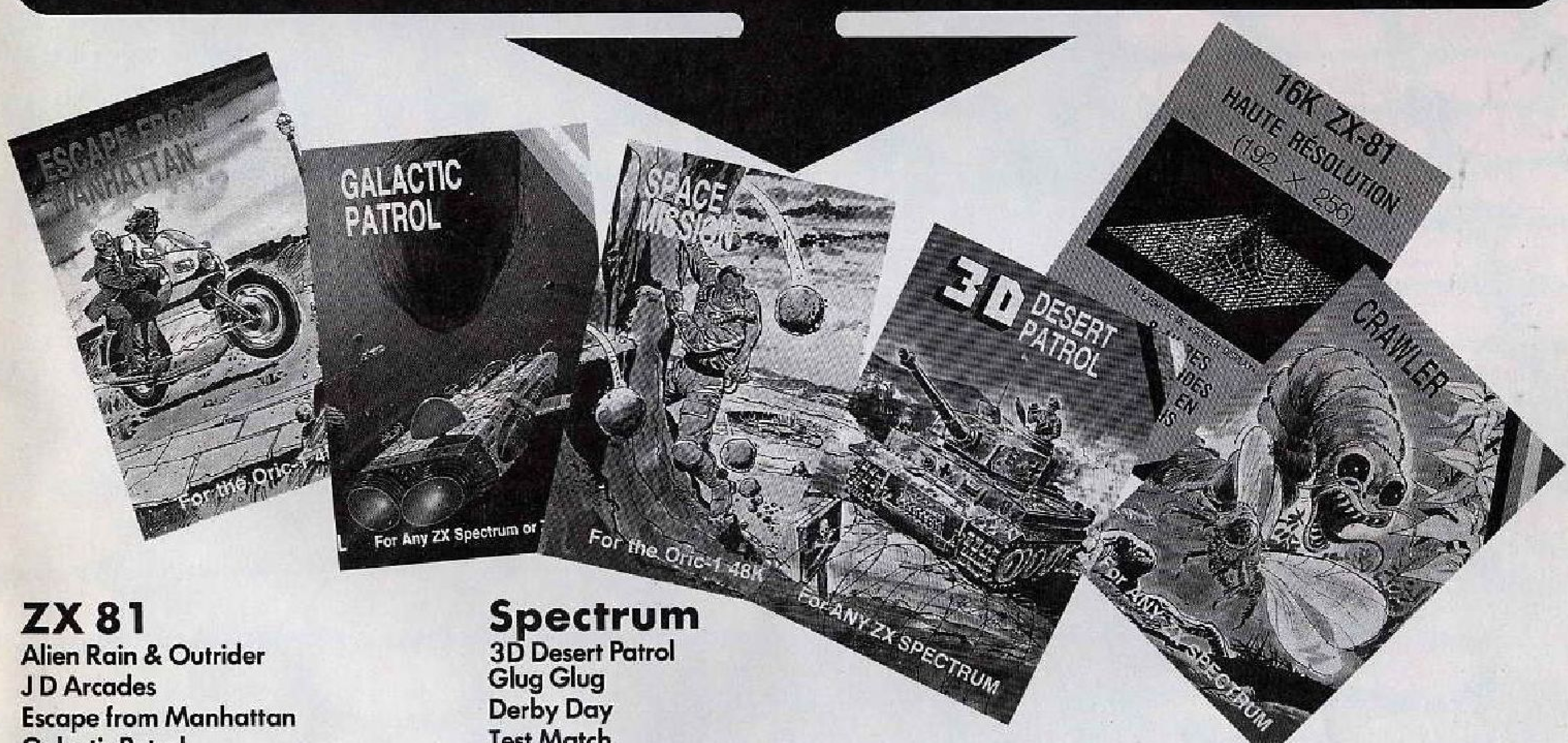
ARVEST conseil



voir pages 24 et 25

GRAND CONCOURS PLUTO-TILT

cette gamme très complète de logiciels vous intéresse



ZX 81
Alien Rain & Outrider
J D Arcades
Escape from Manhattan
Galactic Patrol
Zaraks
Haute Résolution

Atmos/Oric
Space Mission
Escape from Manhattan

Commodore 64
Omega Run
Derby Day
Glug Glug
Showjumping
Whirlybird

Spectrum
3D Desert Patrol
Glug Glug
Derby Day
Test Match
Stargazer Secrets
Crawler
Alien Maze
Woods of Winter
Great Detective
Incredible Adventure
Warlock's Treasure
Galactic Patrol
Zaraks
Orpheus
Olympics
Rescue
Handicap Golf
Pandemonia
Omega Run
Grand National
Jackpot
Lunar Rescue
Fifth

ARVEST conseil

PLUTO Le Fustié 82230 LA SALVETAT BELMONTET

Je souhaite recevoir votre documentation.
Je joins 6 F en timbres poste.

Nom : ....
Prénom : ....
Rue : ....
Code Postal : ....tel. : ....

Mon revendeur habituel est :
Nom : ....
Adresse : ....
....tel. : ....

Aucune vente directe au public, tous nos logiciels ont une garantie d'un an et livrés avec une notice en français.



TENDANCE 84

Ce printemps 1984 a été riche en manifestation informatique. Au mois de mai, à quelques jours d'intervalle, eurent lieu deux salons : le Sicob et Micro-expo. La tendance générale était aux micro-ordinateurs portables, logiciels et ordinateurs familiaux au standard Basic MSX. Les premiers ordinateurs possédant ce nouveau standard seront disponibles à partir du mois de septembre 1984. Un logiciel écrit en MSX peut fonctionner sans émulateur sur les ordinateurs au standard MSX. Ils présentent les mêmes caractéristiques générales : un micro-processeur Z 80A, une mémoire vive de 32 kilo-octets et 16 kilo-octets vidéo, une résolution de 256 × 192 pixels avec 16 couleurs, un générateur de son avec huit octaves sur trois canaux, ...Un atout supplémentaire, les périphériques, tel que les cartouches de jeux, seront eux aussi compatibles entre les différents ordinateurs MSX.

APPLE TOUT TERRAIN



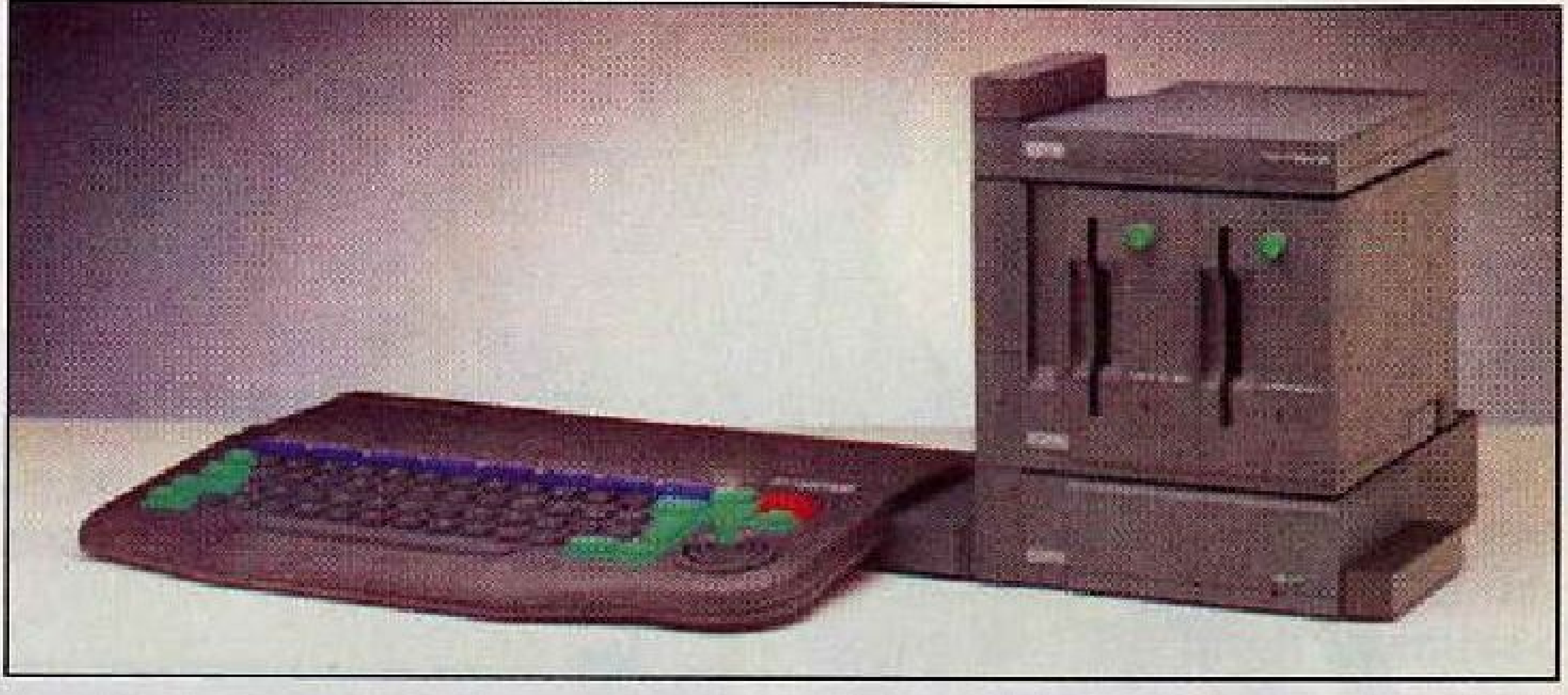

Macintosh

Apple, après le succès incontesté de l'*Apple II*, propose des nouveaux modèles, le *Macintosh* et l'*Apple IIc*. Le *Macintosh* est une version simplifiée du micro professionnel Lisa. Comme ce dernier, le petit *Macintosh* est équipé d'une souris qui peut, entre autre chose, commander un logiciel de dessin. Une unité de micro-disquette de 3 pouces 1/4 avec 400 kilo-octets de capacité de stockage, est intégrée au boîtier du téléviseur. Le *Macintosh* comporte un générateur de sons incorporé à 4 voix, capable de produire des paroles ou de la musique. Prix : 22 300 F environ. L'Apple 2c est l'adaptation compacte et transportable de l'*Apple II* et *IIe*. Les différences : sa taille plus réduite, sa capacité mémoire vive de base 128 kilo-octets et un lecteur de disquettes, intégré sur le côté du clavier. L'*Apple IIc* est la version tout terrain de son homonyne, le *IIe*. Ce nouveau modèle redonne un air de jeunesse à cet ancêtre de la micro-informatique. Un coup de chapeau à Apple pour ce *IIc*, proposé à moins de 12 500 F.


Apple IIc

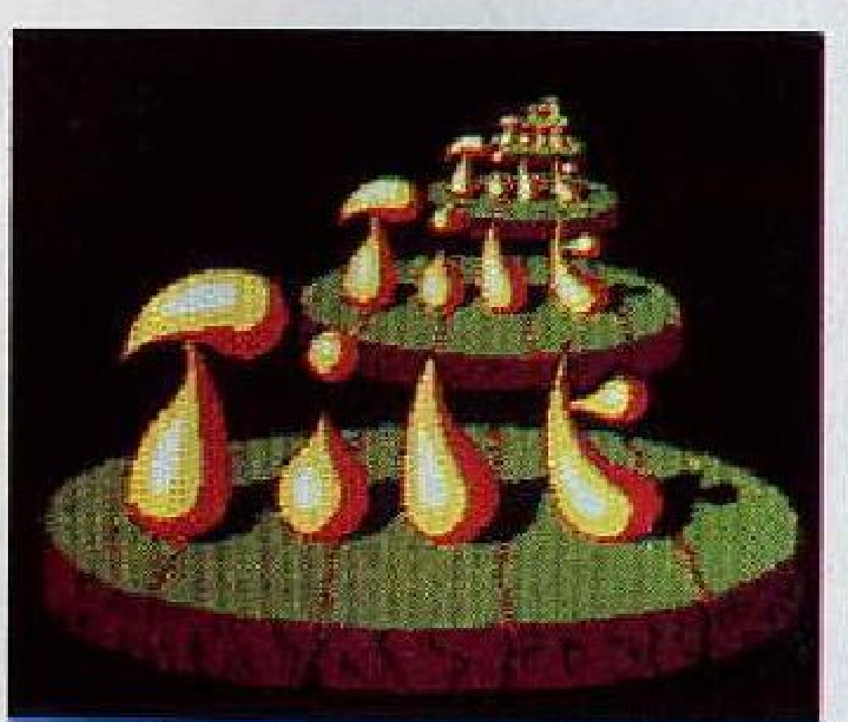
LANSAY ALIAS ÉLAN

Le stand Lansay, a présenté au cours des salons de printemps le *Lansay 64* (alias *Elan*). L'appareil dispose d'un vrai clavier et de huit touches de fonction. Il offre 32 Ko de ROM et 64 Ko de RAM extensibles l'une et l'autre à 4 Méga-octets ! La capacité graphique est de 512 × 672 pixels avec 256 couleurs !
La puce « Dave » permet la gestion de quatre canaux indépendants, couvrant une gamme de huit octaves et le tout en stéréo s'il vous plaît ! Le Basic est puissant, mélangé de Pascal, reprennant ainsi la tendance actuelle à la structuration des nouveaux Basic. Il permet la gestion facile des impressionnantes capacités graphiques et sonores de l'appareil. Le *Lansay 64* s'accommode aussi bien du jeu que des applications sérieuses. Il compte un joystick sur la partie droite de l'appareil, et un logiciel de traitement de texte. On peut constituer un réseau de 32 ordinateurs, pouvant alors communiquer entre eux et se partager l'utilisation des périphériques. Cette petite merveille devrait être disponible en septembre au prix de 3 900 F environ.



SPRITES

Enfin du nouveau dans le logiciel français, la nouvelle société Sprites Logiciels proposera à partir du mois de septembre, de nombreux logiciels pour tous les micro-ordinateurs courants. Ce logo de TILT a été réalisé avec un programme de création artistique conçu et diffusé par Sprites logiciels, il fonctionne sur *B.B.C.* et *Electron*. Trente programmes sortiront au mois de septembre et



plus de soixante, en décembre. Une grande première qu'il faudra suivre attentivement car l'avenir pourrait annoncer de nouvelles orientations, telles que des programmes Basic au standard MSX. Cette toute nouvelle société se veut ouverte aux programmeurs. Alors si vous avez des idées et des logiciels à lui proposer, n'hésitez pas à vous faire connaître ! Sprites Logiciels, 23, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

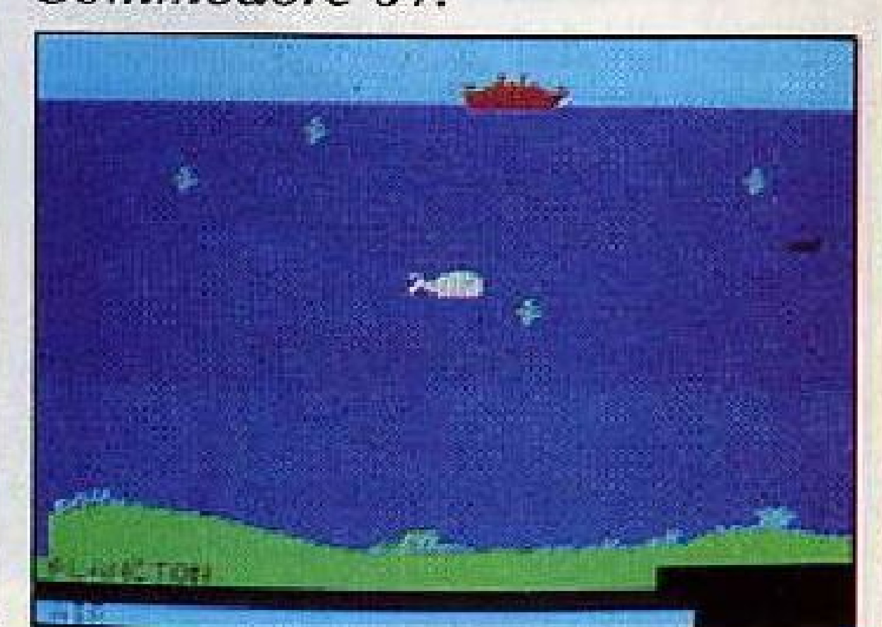
NOUVEAU DRAGON



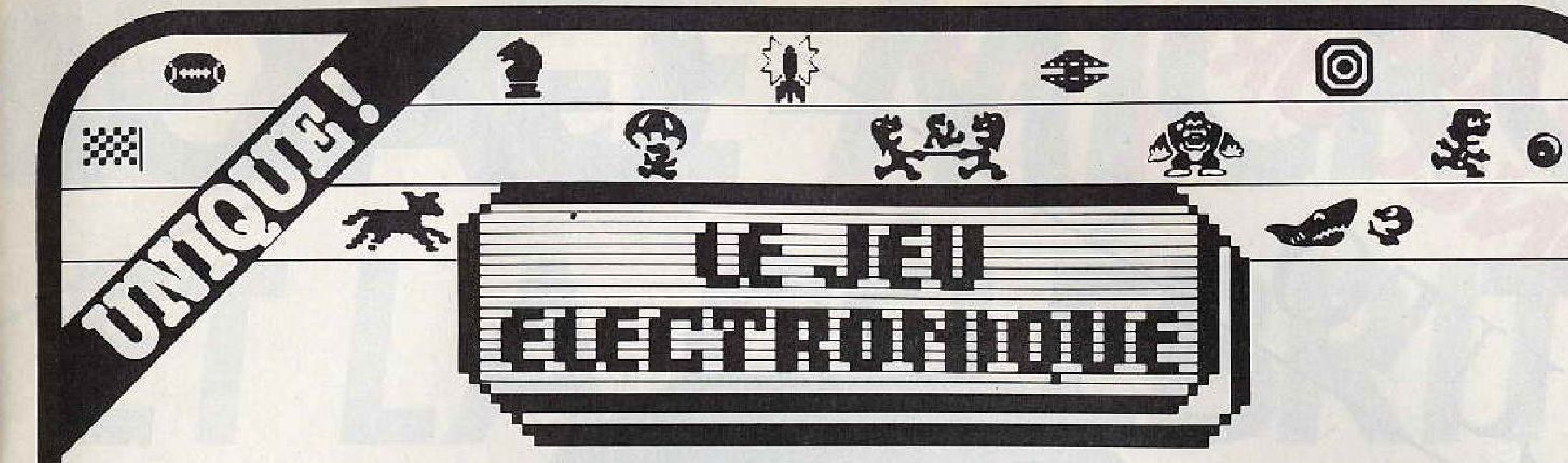
Le *Dragon 64* est strictement similaire à son petit frère, mis à part la mémoire, supérieure (41 Ko pour le Basic ou les routines machine, avec quatre pages graphiques) et un port RS 232. La différence de prix, insignifiante, entre les deux versions (*Dragon 32* : 3290 F avec prise Péritel incluse ; *Dragon 64* : 3600 F avec prise Péritel en option) fera sans doute pencher les acheteurs vers la version musclée.

UNE BELLE SÉRIE

Dialog informatique a su se distinguer avec des logiciels d'excellente qualité pour le micro-ordinateur *DAI* comme *C.L.I.O.* Il propose aujourd'hui de nouveaux programmes pour les ordinateurs *Commodore 64*, *Oric 1* et *Atmos : Driver, Bombyx, Serpentine, Bering* ou *Magic sprite,* un utilitaire pour *Commodore 64*.



Suite p. 14



PROMOTION SUR JEUX VIDEO ET CARTOUCHES

CONSOLE	
CBS COLECOVISION	1550 F
CONSOLE INTELLIVISION	990 F
CONSOLE ATARI 2600	650 F
EXTENSION MEMOIRE 16 K PHILIPS G 7400	1150 F
CLAVIER ALPHANUMERIQUE MATTEL	1390 F

SIERRA CARTOUCHES CBS

BC QUEST FOR TIRES	469 F
OIL'S WELLS	420 F
LEARNING AND LEEPER	420 F
SAMMY LIGHT FOOT	420 F
THRESHOLD	420 F

PARKER CBS

POPEYE	450 F
SUPER COBRA	450 F
TUTANKHAM	450 F
QBERT	450 F
FROGGER	450 F
JAMES BOND	500 F

SPECTRAVIDEO CBS CARTOUCHES

SPECTRON	339 F
CROSS FORCE	339 F
FRANTIC FREDDY	339 F
FLIPPER SLYPPER	339 F

CBS CARTOUCHES :

LADY BUG	290 F
CARNIVAL	290 F
VENTURE	359 F
MOUSE TRAP	359 F
SCHTROUMPFS	359 F
COSMIC AVENGER	359 F
DONKEY KONG JR	359 F
PEPPER II	359 F
LOOPING	359 F
SPACE FURY	359 F
SPACE PANIC	359 F
GORF	359 F
ZAXXON	429 F
TURBO	820 F
ROCKY	850 F
SUBROC	379 F
MINER 2049	429 F
SUPER CONTROLLER (l'unité)	295 F

IMAGIC CBS CARTOUCHES

WING WAR	420 F
MOONSWEEPER	420 F
NOVA BLAST	420 F
GUIDE DES ROBOTS FAMILIAUX	59 F

PROMOTION SUR ECHIQUIERS ELECTRONIQUES :

SCISYS :

TRAVEL MATE	4 niveaux	499 F
EXPLORER	8 niveaux	990 F
COMPANION 2	8 niveaux	1090 F
SENSOR CHESS	8 niveaux	1880 F
SUPER STAR	8 niveaux	2080 F
CONCORDE	8 niveaux	1700 F

FIDELITY ELECTRONIQUE :

MINI CHESS	4 niveaux	599 F
SC 6	6 niveaux	1350 F
SC 9	9 niveaux	2395 F
SUPER 9	9 niveaux	3690 F

CASIO :

CASIO PT 30	890 F
CASIO MT 45	1365 F
CASIO MT 800	3890 F

ET DECOUVREZ NOTRE NOUVEL ESPACE MICRO ...



L'ESPACE MICRO

ATMOS	2 450 F
VIC 20	1550 F
COMMODORE 64 PAL	2950 F
HECTOR 2 HR	4390 F
HECTOR HRX	4950 F
ATARI 600 XL-PAL	2240 F
ATARI 800 XL-PAL	3240 F
SINCLAIR ZX 81	580 F
SPECTRUM	1990 F
ADAM	nous consulter

Un grand nombre d'accessoires compatibles avec ces appareils est disponible dans nos magasins. Pour tous renseignements, nous consulter.

PERIPHERIQUES

PVP 80 SECAM pour ATARI 600 XL, 800 XL COMMODORE 64 — 590 F

ATARI

LECTEUR DISQUETTE	3790 F
LECTEUR CASSETTE	990 F
IMPRIMANTE 4 COULEURS	2920 F
IMPRIMANTE COURRIER	3950 F
TOUCH TABLETTE	940 F
JOYSTICK SPECTRAVIDEO	180 F

Pour tout logiciel correspondant à ses appareils (nous consulter)

APRÈS PARIS, LE JEU ELECTRONIQUE VOUS ACCUEILLE AUSSI A TOULOUSE
68 Bis, Avenue des Minimes 31000 TOULOUSE

Promotion valable dans la limite des stocks disponibles en magasin.

Prix valables jusqu'au 31.08.84

BON DE COMMANDE à renvoyer à :
LE JEU ELECTRONIQUE
68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE tél. 16 (61) 22.60.49 ou 35, rue St-Lazare, 75009 PARIS tél. 16 (1) 874.43.20

Nom ______________________
Adresse ______________________
____
Code postal ________ Ville ________

Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

☐ NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

Qté	Désignation	Prix T.T.C.
	Frais de port	35 F
	Total	

mentaires qu'ils vous demanderont. Faites particulièrement attention en traversant la rue. Si vous vous faites heurter par un vélo, vous vous en sortirez estropié mais vivant tandis qu'un choc avec une voiture vous conduirait directement « ad patres ». Malgré tous ces dangers, il faudra pourtant travailler vite si vous voulez vous arrêter pour reprendre des forces dans un café ou un restaurant. Faites cependant attention à ne pas trop manger ou trop boire, cela risque d'être mauvais pour votre santé ! Un bon jeu d'action au thème tout à fait original. (Cassette New Generation Software pour *Spectrum* 48 K).

Type : arcades
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 100 F environ

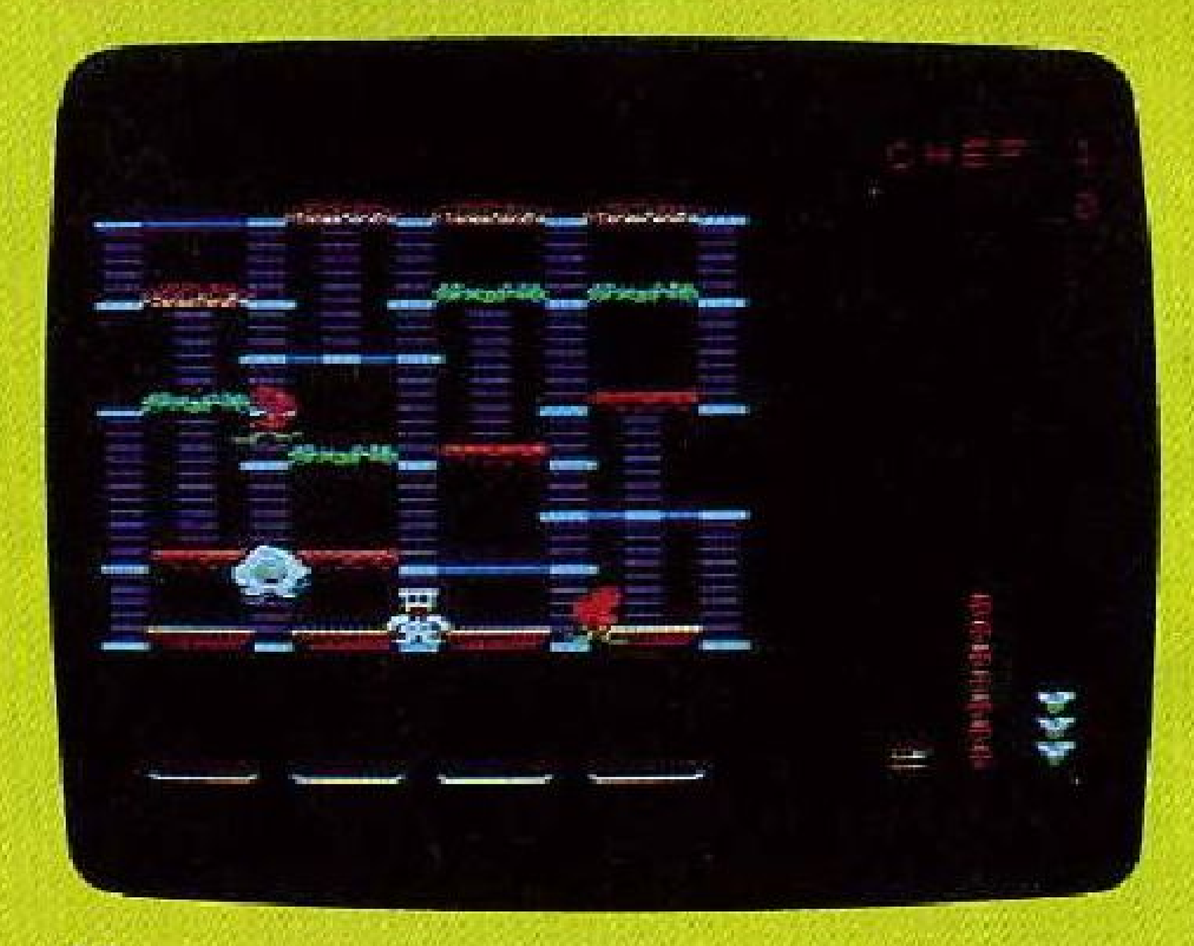


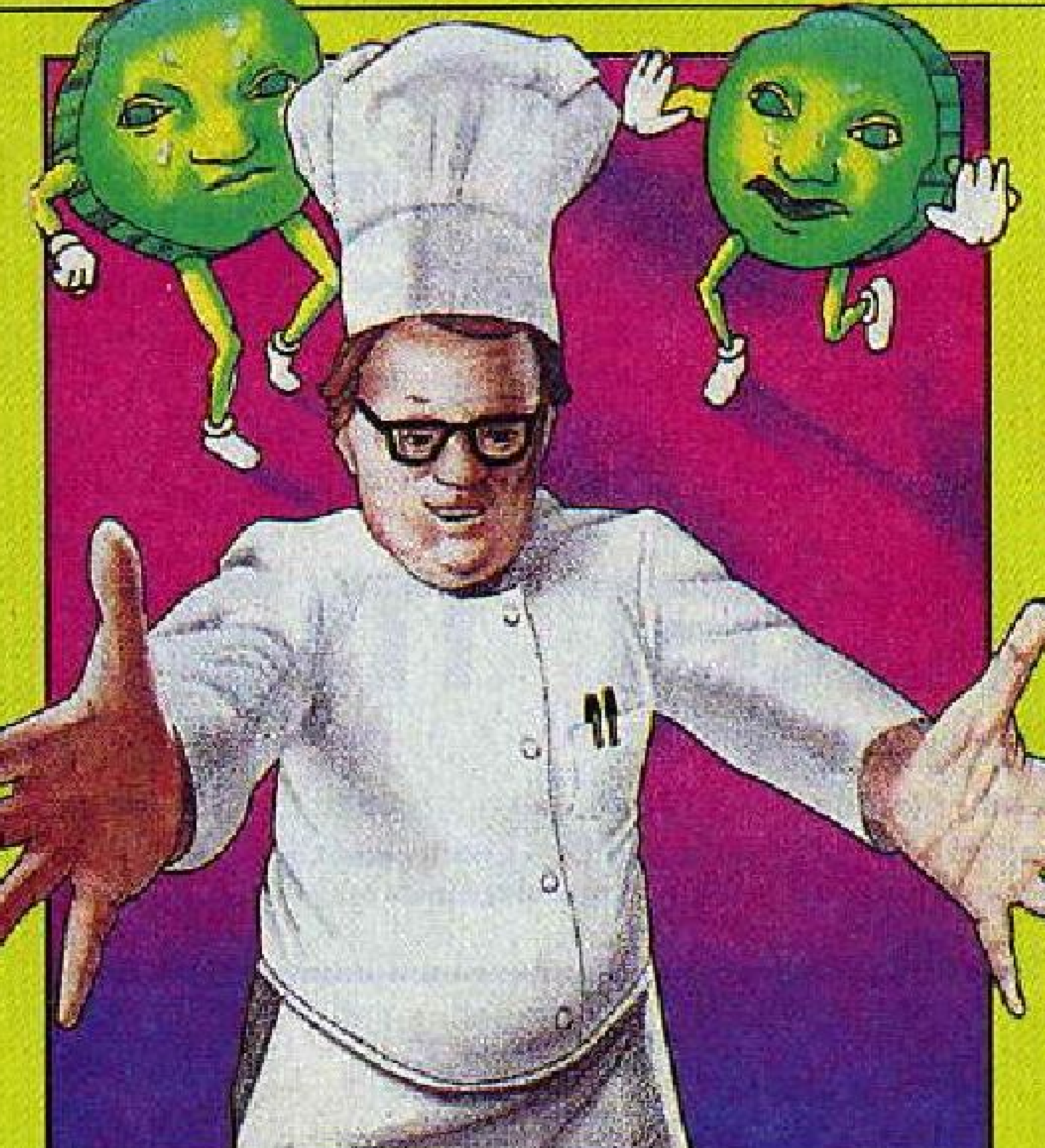
BURGER TIME

La chute d'une tartine

Bien connu des possesseurs de console Mattel, *Burger Time* est enfin disponible sur console *Colecovision*. Type de jeu à record, *Burger Time* vous met dans la peau d'un chef cuistot qui tente de fabriquer des hamburgers malgré œufs, saucisses et autres « pickles » qui le poursuivent sans cesse, par le désir d'une juste vengeance. Peter Peper - tel est le nom de notre chef - a donc fort à faire et court sur les différentes grilles de son appareil à hamburger. Heureusement, pour se débarrasser de ses ennemis, il peut les écraser entre deux couches de nourriture, les entraîner dans la chute d'une tranche de pain ou d'un morceau de fromage - entre autres - ou encore les asperger de poivre, ce qui leur ôte toute agressivité pendant quelques secondes. Alors, heureux Peter Pepper ? Essayez, vous jugerez vous-même... (C.B.S. pour *Colecovision* et *Adam*).

Type : action et stratégie
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 290 F environ







ICE GIANT

Scooter de l'espace

La cité des robots est déclarée zone interdite et par mégarde, vous vous êtes égaré sur ce territoire. Quelle imprudence ! Alertés de votre escapade, d'immenses robots d'acier se mettent en marche et partent à votre recherche. Leurs mouvements sont lents, ils ne semblent pas extrêmement dangereux. Mais ne vous fiez pas à leur apparente maladresse, car si l'un d'entre eux vous capture, la partie est finie. Lorsqu'un robot est à portée de votre canon laser, n'hésitez pas à appuyer sur la gachette de votre arme. Vous pilotez une sorte de scooter de l'espace, très rapide, doté d'un armement tout-à-fait exceptionnel. Un radar, en haut de l'écran, vous donnera la position exacte de chaque robot mais celle-ci n'est pas toujours d'une haute précision. Le thème de ce logiciel est déjà connu. Mais ici, anéantir un à un les nombreux robots qui vous poursuivent n'est pas une mince affaire. Faites très vite car votre temps est compté.

La qualité graphique des décors et des différents éléments du jeu, personnages et robots, est vraiment exceptionnelle. La vitesse de déplacement du scooter rend chaque partie distrayante et pleine de suspens. L'utilisation d'un joystick pour déplacer le scooter et tirer aurait permis de combattre avec beaucoup plus d'efficacité les robots d'acier et d'atteindre de bien meilleurs scores. Un logiciel de jeu que tout ludophile accompli doit posséder. (Cassette Softek pour *Oric 1* ou *Oric Atmos*).

Type : action
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 120 F environ

BURGER TIME

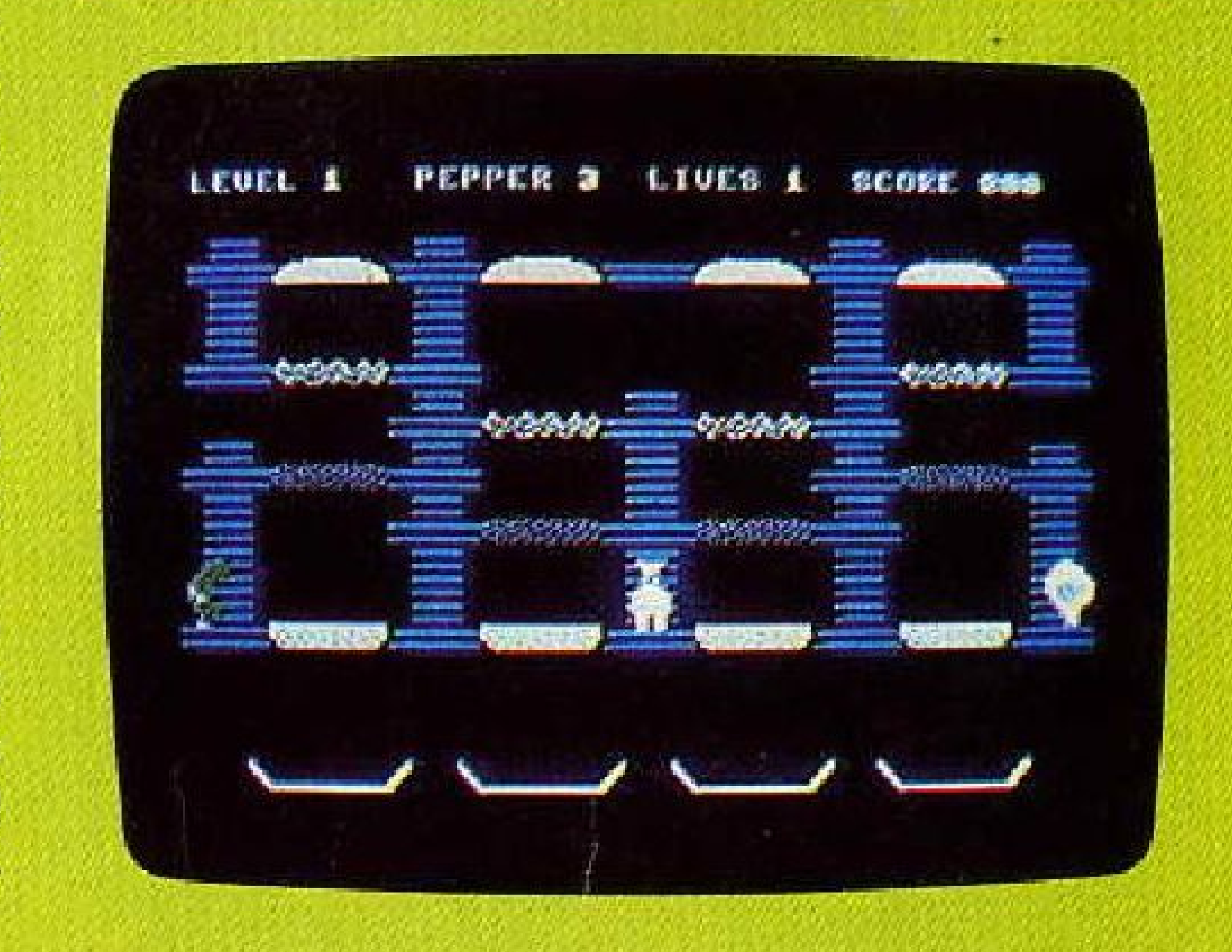
Rebellion !

Êtes-vous gourmand ? Ce jeu vous propose d'aider un pauvre et malheureux cuisinier à fabriquer des hamburgers. Sa tâche n'est pas facile, puisqu'il s'agit pour lui de grimper à des échelles pour faire tomber successivement le pain, la salade, la viande, le fromage et la dernière tranche de pain qui constitueront son sandwich. Il devra aussi éviter les mauvaises rencontres, en particulier celles d'un œuf et d'un cornichon qui lui cherchent des noises. Notre cuistot dispose de trois doses de poivre pour étourdir ses poursuivants pendant quelques secondes et fuir au plus vite. Lorsqu'elles sont épuisées, un petit poivrier apparaît en haut de l'écran, si vous le saisissez à temps, vous aurez droit à de nouvelles munitions.

Au deuxième tableau, les condiments devenus plus dangereux vous poursuivent sans relâche. Votre route est jonchée d'obstacles et il devient de plus en plus périlleux de réunir les différents éléments du hamburger. Réussirez-vous à les rassembler à temps pour le dîner ?

Ce jeu, très distrayant, provoquera de joyeux fous rires. Votre joystick, lui aussi, en verra de toutes les couleurs. (Cassette Interceptor pour *Commodore 64*).

Type : action
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 155 F environ

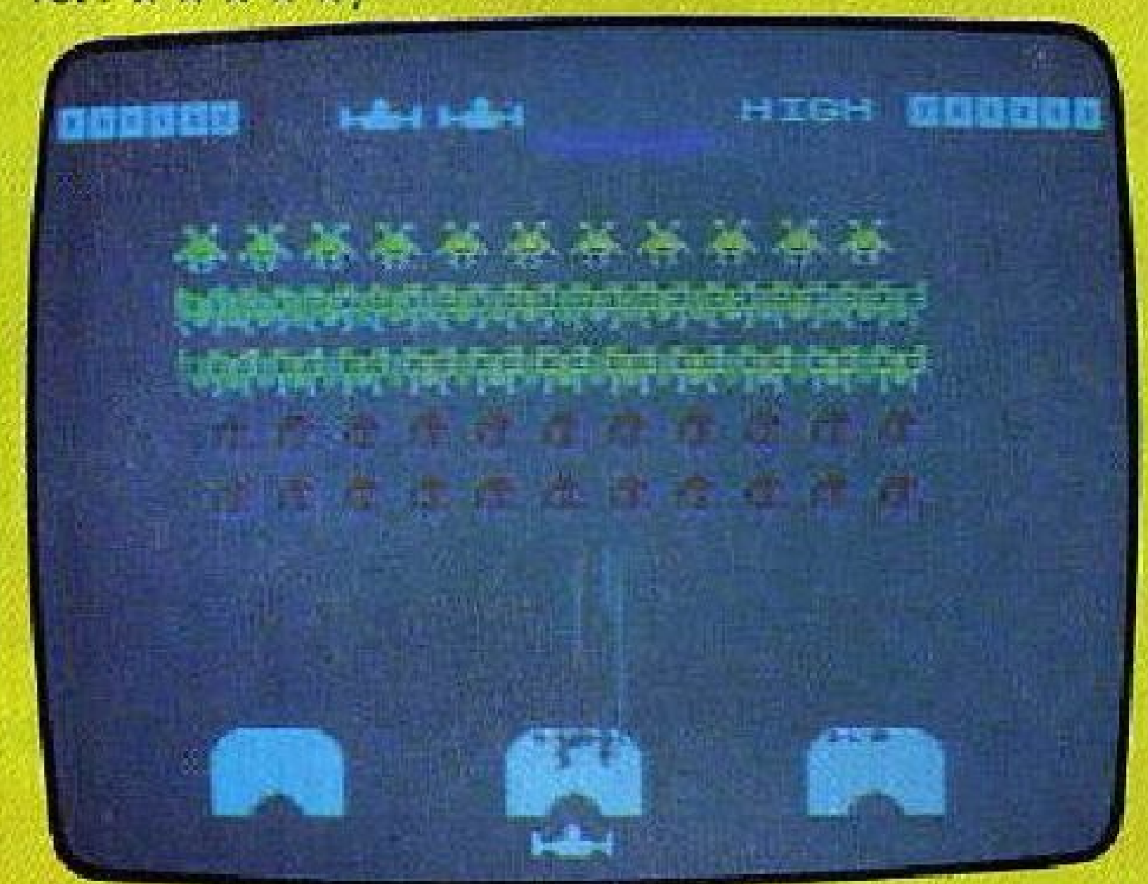




Night Stalker : un labyrinthe tortueux dans lequel il ne fait pas bon s'attarder longtemps. Adaptation du jeu pour *Intellivision* sur *Aquarius*. (Mattel pour *Aquarius I*. Intérêt : ★★★★)



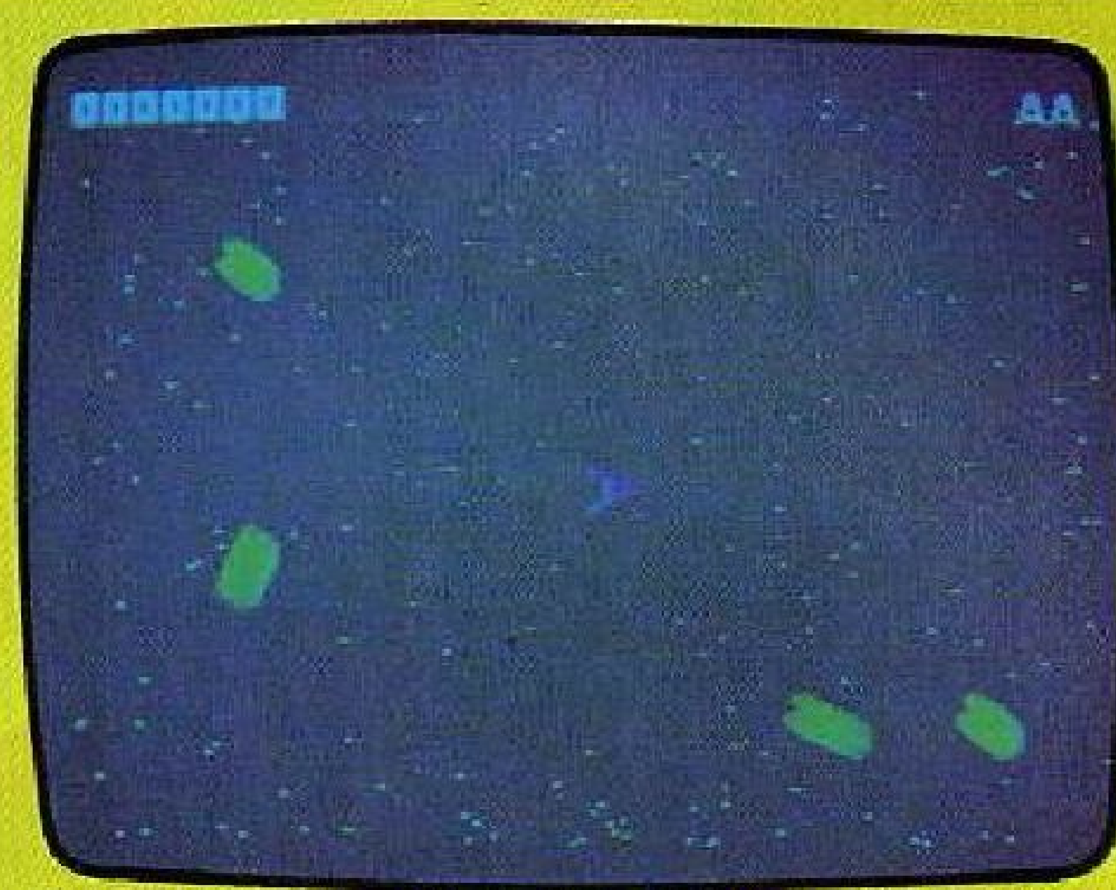
Scuba Dive : ce logiciel retrace la difficulté de vie des pêcheurs de perles avec tous les dangers que ce métier peut comporter. (Durell pour *Oric 1* ou *Atmos*. Intérêt : ★★★★★)



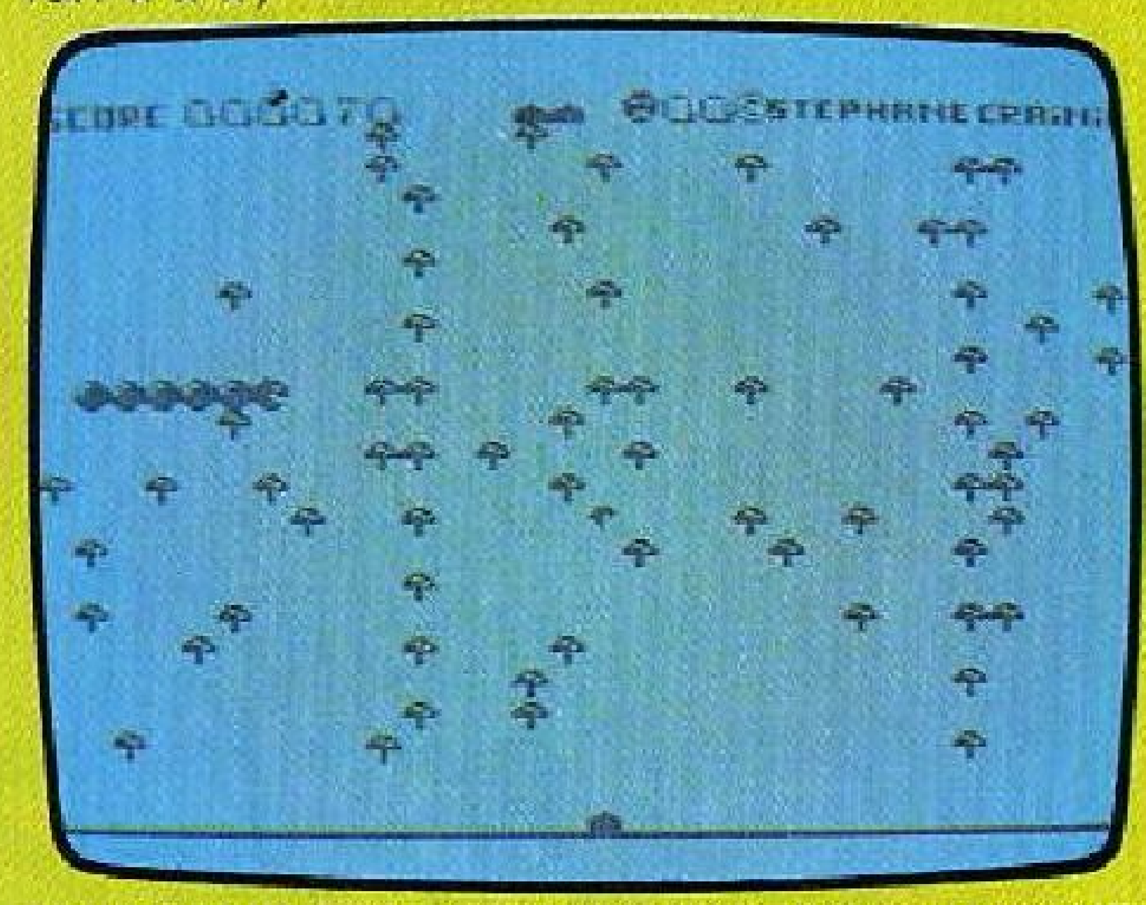
Space Raiders : une nouvelle fois, votre mission est de détruire les vagues successives d'envahisseurs qui veulent se poser sur la Terre. (Psion pour *Spectrum* 16 K. Intérêt : ★★)



Wheelin' Wallie : dentier de l'espace, dévorez des pastilles d'énergie en évitant de vous casser les dents sur la grenouille et la cafetière volante. (Interceptor pour *CBM 64*. Intérêt : ★★★★)



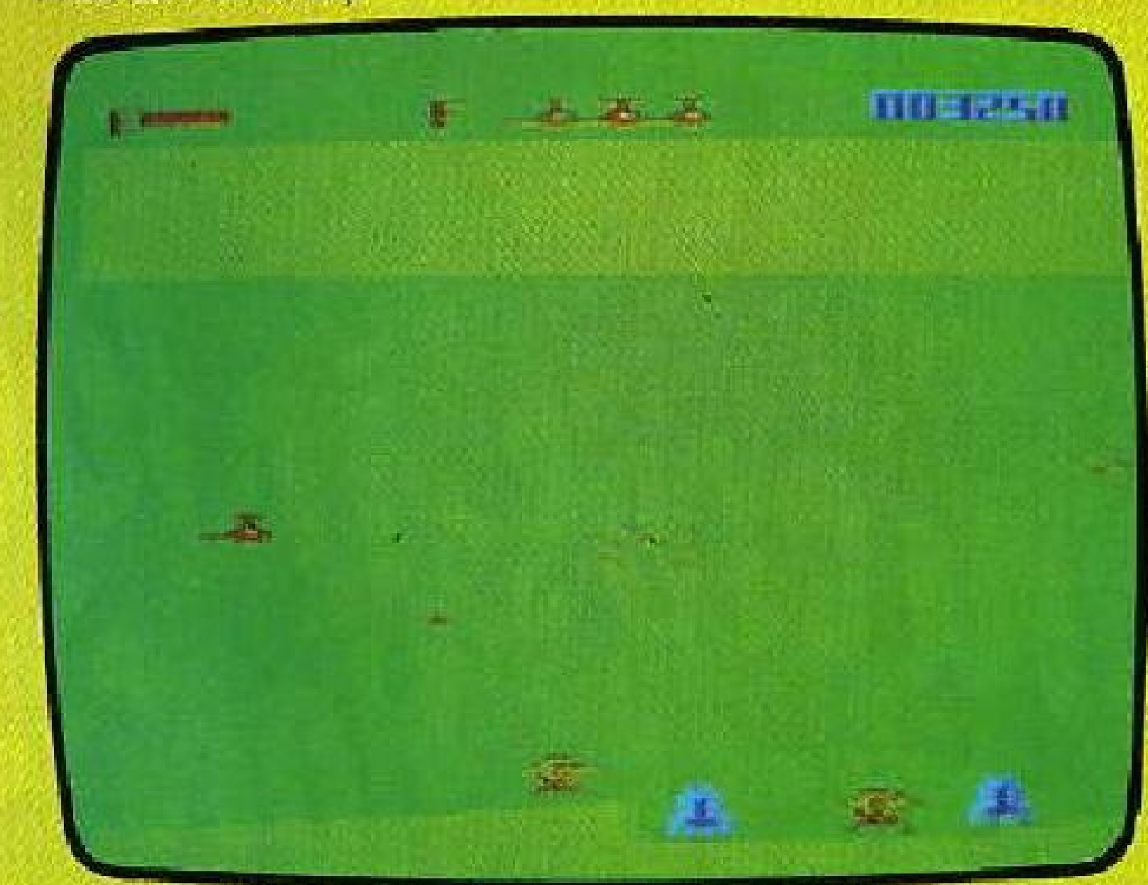
Planetoids : à bord de votre vaisseau spatial, apprêtez-vous à affronter la tempête de météorites et les ennemis qui s'y cachent. (Psion pour *Spectrum* 16 K. Intérêt : ★★★)



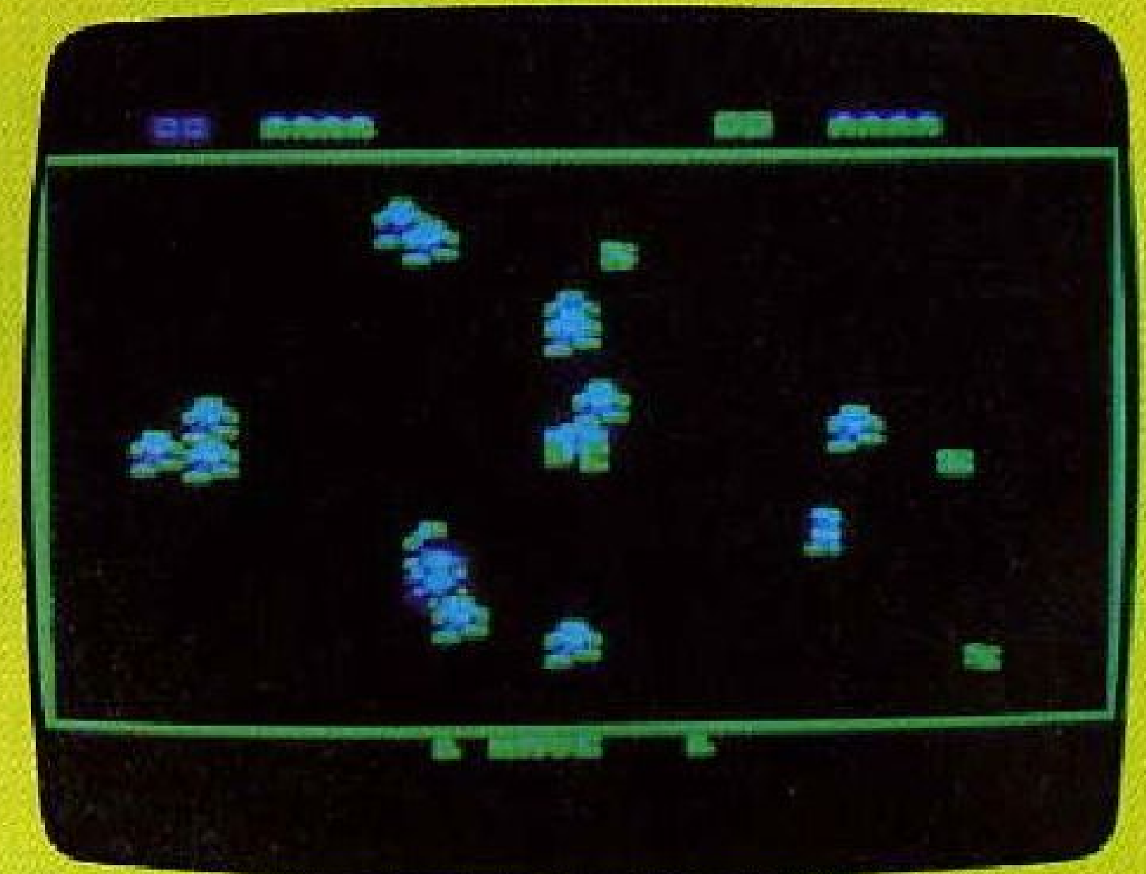
Sectionneur : vous devez détruire la diabolique chenille qui se rapproche de vous et cela au milieu d'une forêt de champignons. (V.T.R. pour *ZX 81*, 16 K. Intérêt : ★★★★)



Starfighter : aux commandes d'un vaisseau spatial, anéantissez les hordes d'ennemis que seul votre radar à infrarouge rendra visibles. (Durell pour *Oric 1*, *Atmos*. Intérêt : ★★★)



Whirlybird Run : aux commandes d'un hélicoptère, infiltrez-vous au milieu des lignes ennemies et détruisez leurs installations. (Dragon Data pour *Dragon 32*. Intérêt : ★★★★)



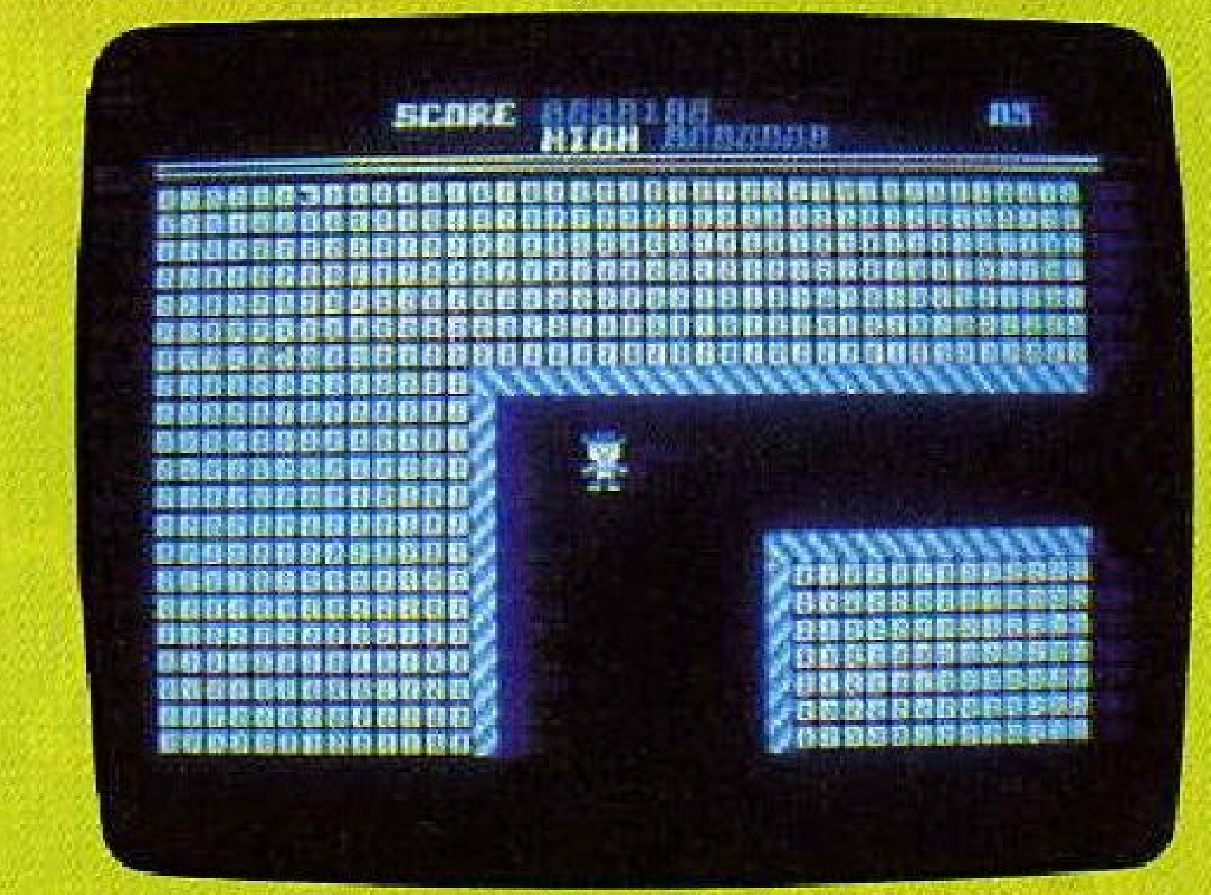
Robotron : des robots assassins surgissent de toute part et vous êtes seul. Arriverez-vous à sauver votre peau ? (Atari pour *Atari 400, 800, 600, 800 XL*. Intérêt : ★★★)



Solar Storm : une myriade de vaisseaux ennemis et de soucoupes mortelles fondent sur vous. Détruisez-les avant qu'ils ne touchent le sol... sinon, vous êtes condamné... (Imagic pour *Atari 2600*. Intérêt : ★★★)



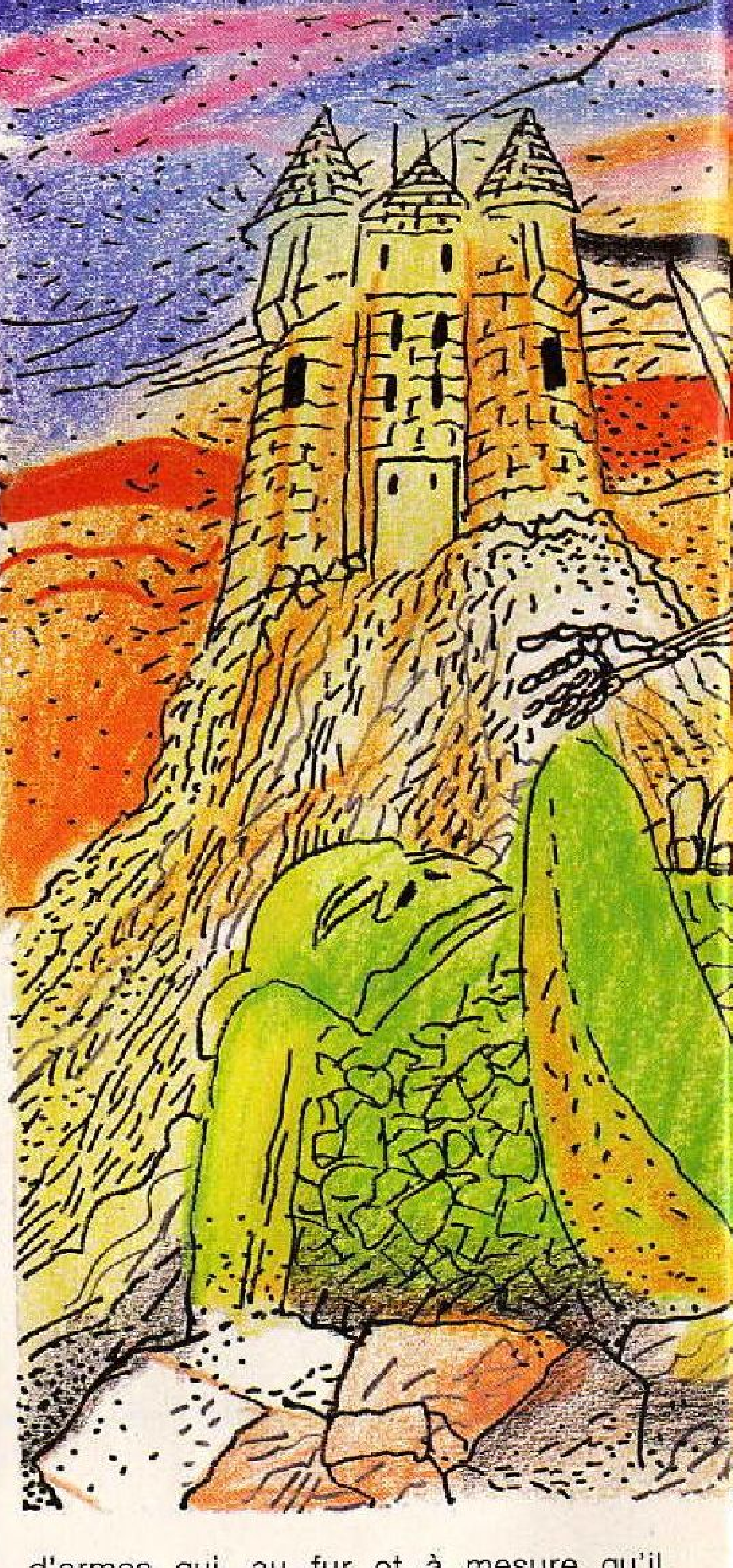
Super Meteors : à bord de votre super-vaisseau spatial, détruisez sans fléchir les météorites avant qu'ils n'atteignent votre vaisseau. (Softek pour *Oric 1* ou *Atmos*. Intérêt : ★★★★)



Zodiac : un parcours casse-tête à découvrir au fur et à mesure de votre progression. Mais, attention aux monstres géants... (Anirog pour *CBM 64*. Intérêt : ★★★★)

BALLADE POUR UN SPECTRE

Premier jeu de rôles entièrement français, *La citadelle* défie Big Ben. Désormais, il n'est plus nécessaire de maîtriser l'anglais pour affronter des jeux de rôles de haut niveau. Une initiative signée Loriciels qui ravira les possesseurs d'*Oric 1* et *Atmos*.





La Citadelle: **un jeu 100 % textuel qui vaut bien quelques nuits blanches**

Ce logiciel cent pour cent « textuel » ne comporte aucun graphisme... Parler de monstre sans en voir ne serait-ce que le bout du nez est assez frustrant. Heureusement pour lui, ce jeu ne manque pas d'ingrédient pour alimenter votre précieuse matière grise. Ce programme, de 70 kilooctets, vous offre un temps de réflexion suffisamment long pour vous occuper des nuits entières. Mais, avant d'entamer les hostilités, n'oubliez pas de lire attentivement les dix pleines pages-écran d'explications, indispensables !

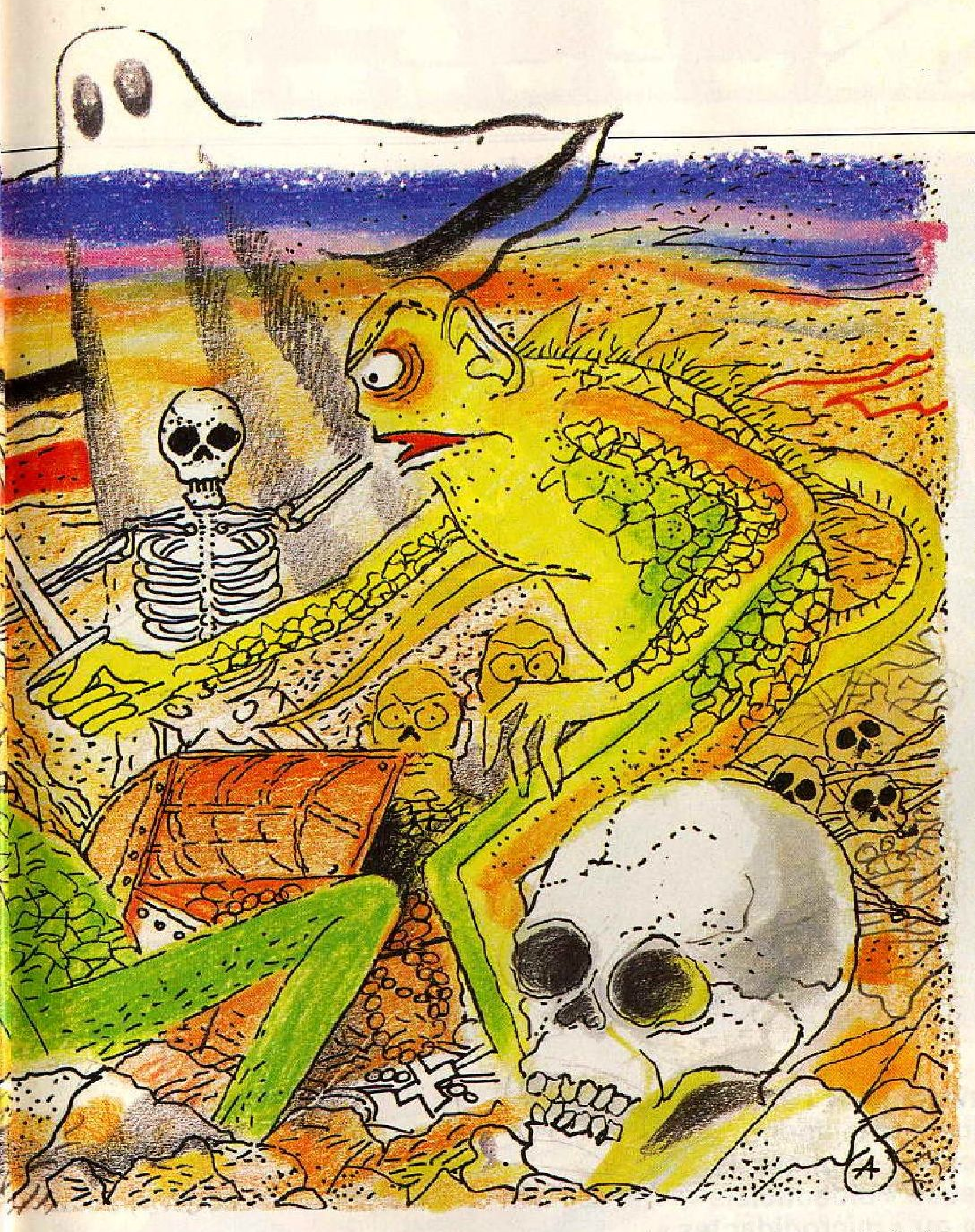
Ce logiciel est de type « donjons et dragons » comme tous les jeux de rôles. Vous dirigez un guerrier dans les profondeurs de la citadelle. Mais connaissez-vous la légende de la citadelle ? Avant la grande guerre entre les nains et le dragon Ceril, le magicien d'Elf enferma le spectre magique dans le souterrain d'Adriel. Ce spectre donnera à l'aventurier qui le découvrira le pouvoir de régner sur Gorgoroth, le pays des Elfs. Malheureusement, l'entrée de ce labyrinthe souterrain est camouflée par une immense forêt peuplée de monstres.

Le p'tit bout d'la queue du monstre

Le but de votre aventure est de découvrir un immense trésor au plus vite. Mais, avant toute chose, il s'agit de découvrir l'entrée de la citadelle... Votre guerrier peut porter jusqu'à 20 kilos d'armes et de trésors. Si la chance vous sourit, vous tomberez sur une fiole de potion magique... et là, tous les espoirs sont permis. Vous aurez à affronter plus de 1 300 situations différentes, n'oubliez pas les trappes ou les planches coulissantes qui vous conduiront dans des lieux normalement inaccessibles. Alors, bonne chance !

Au départ, vous partez les mains dans les poches et constituez peu à peu votre stock d'armes qui, au fur et à mesure qu'il s'étoffe, vous octroie de forces supplémentaires. Bien armé, les monstres vous paraissent beaucoup moins redoutables. Les monstres errants sont les plus coriaces car ils connaissent les lieux. Ce n'est pas le cas des monstres sédentaires qui, dépourvus du sens de l'orientation, se perdent rapidement. Evitez de marcher sur la patte d'un monstre ou de faire du bruit, vous en subiriez très vite les conséquences.

Votre but consiste à découvrir un trésor enfoui dans l'un des soixante-deux lieux à parcourir, dont douze sont d'accès secret. Si vous comptez profiter de votre part du gâteau, vous devrez découvrir le mot de passe qui indique la sortie. Votre guerrier accumule les points d'expérience en abattant les divers monstres qui lui barrent la route (gnolls, zombis ou striges) et en amassant divers objets ou trésors qui se révéleront tour à tour utiles ou encombrants. Vous



« *Celui qui pénètre en ce lieu ne pourra en ressortir que victorieux.* » Vous êtes à présent dans la citadelle. Eviter les monstres qui ne sont pas loin. En allant au nord, vous trouverez un squelette. Surmontez votre dégoût et examinez cet amas osseux, il cache un butin. Arrivé dans le lieu 5, votre guerrier se retrouve face à un monstre sédentaire. Aucun danger, vous êtes bien armé, son compte est bon. Tiens, une botte de foin ! Vous y trouverez un bracelet. N'hésitez surtout pas à descendre l'escalier qui se présente à vous, vous approchez du spectre... Et surtout ne doutez pas de vos facultés mentales, même s'il vous arrive, sans trop savoir pourquoi, d'arracher la mousse du sol, de déchirer une toile, d'enlever des lattes ou de plonger dans une fontaine. Persuadez-vous que, dans bien des cas, la fin justifie les moyens et que ces gestes, sans but apparent, sont décisifs pour la suite des événements. Et vous poursuivrez votre quête, ramassant ici et là un nombre effrayant d'objets divers : épée, armure, silex, boule, burin, bracelet, masse, lanterne, bague... Tiens, un « sort », une figurine, un heaume, une pince, une barre, une perle, un collier, une bourse, un diamant, un bâton, un marteau, une clé, un bouclier, une émeraude, un coffret, un livre, un parchemin et, ô merveille, le spectre ! Inutile de vous dire que ce bric à brac pèse lourd et c'est la mort dans l'âme que vous déposez l'une après l'autre vos armes. Efficacité oblige, il est hors de question d'abandonner là, ne serait-ce qu'une fraction du trésor ainsi accumulé.

Les premiers jeux de donjons et dragons ne nécessitaient pas l'utilisation d'un micro-ordinateur. *La citadelle* fonctionne sur les ordinateurs *Oric 1* et *Atmos*, mais il est fortement conseillé de se munir d'une feuille de papier et d'un crayon. Sans indication précise au début du jeu, vous devrez vous déplacer au hasard des lieux. Pour éviter les mauvaises rencontres, marquez la position de chaque monstre et son mode de vie, sédentaire ou errant. Le plan ainsi établi vous évitera de sillonner la citadelle en vain et de combattre inutilement des monstres invincibles. Malheureusement, en l'absence de tout graphisme, l'action, pleine de rebondissements, manque un peu de saveur. Par exemple, lorsque l'ordinateur vous indique que vous êtes devant un gnoll, vous vous demandez quelle peut bien être la physionomie de l'animal. De même, les combats commentés par des phrases laconiques du genre « Je l'ai raté », « Il m'a raté » manquent inévitablement de vivacité... Cependant, ce logiciel est d'excellente qualité et, avec de l'imagination, l'aventure vaut bien quelques nuits blanches.

Espérons seulement que les prochains jeux de rôles en français rivaliseront bientôt en qualité graphique avec les logiciels conçus pour l'ordinateur *Apple II*.

rencontrerez, au fur et à mesure de votre aventure, des indices qui vous aideront. Votre score dépend des trésors découverts, des monstres abattus et du temps total réalisé pour venir à bout de l'aventure. Plus vos points de vie diminuent, plus votre capacité à ramasser des objets s'amoindrit ; alors attention, car, en dessous de zéro, vous êtes un homme mort !

Pour guider votre guerrier, vous disposez de 260 mots de commandes dont 70 verbes et 90 noms. Les commandes se résument à un ou deux mots comme « Va nord », « Combat monstre », « Score »... Attention, il faut faire « CTRL T » pour passer en minuscules, sinon l'ordinateur vous indique qu'il ne comprend pas la commande donnée. Des ordres simples donnent une réponse immédiate comme « Appuie », « Tourne », « Tire », « Actionne »... Si certains ordres restent parfois sans résultat, c'est qu'il manque des éléments de décision ou de combat. Au cours de son itinéraire, l'homme vous transmet la description des lieux visités, signale la présence des monstres et des issues visibles (il y a aussi des passages secrets). Après chaque ordre de votre part, le guerrier vous indique le résultat de ses recherches. Mais, face à un monstre, son premier reflexe sera de le combattre et, si possible, de le tuer.

Le squelette cache un trésor

Vous voici en pleine forêt, au pied d'un arbre gigantesque. Vous découvrez que le tronc possède une faille béante. Avant d'entreprendre quoi que ce soit, munissez-vous d'une épée. Grimpez à la cime de l'arbre pour profiter du panorama, puis redescendez et allez au nord. Ne pensez pas trouver ici toutes les indications qui vous mèneront au trésor, néanmoins, certains éléments vous mettront sur la voie.

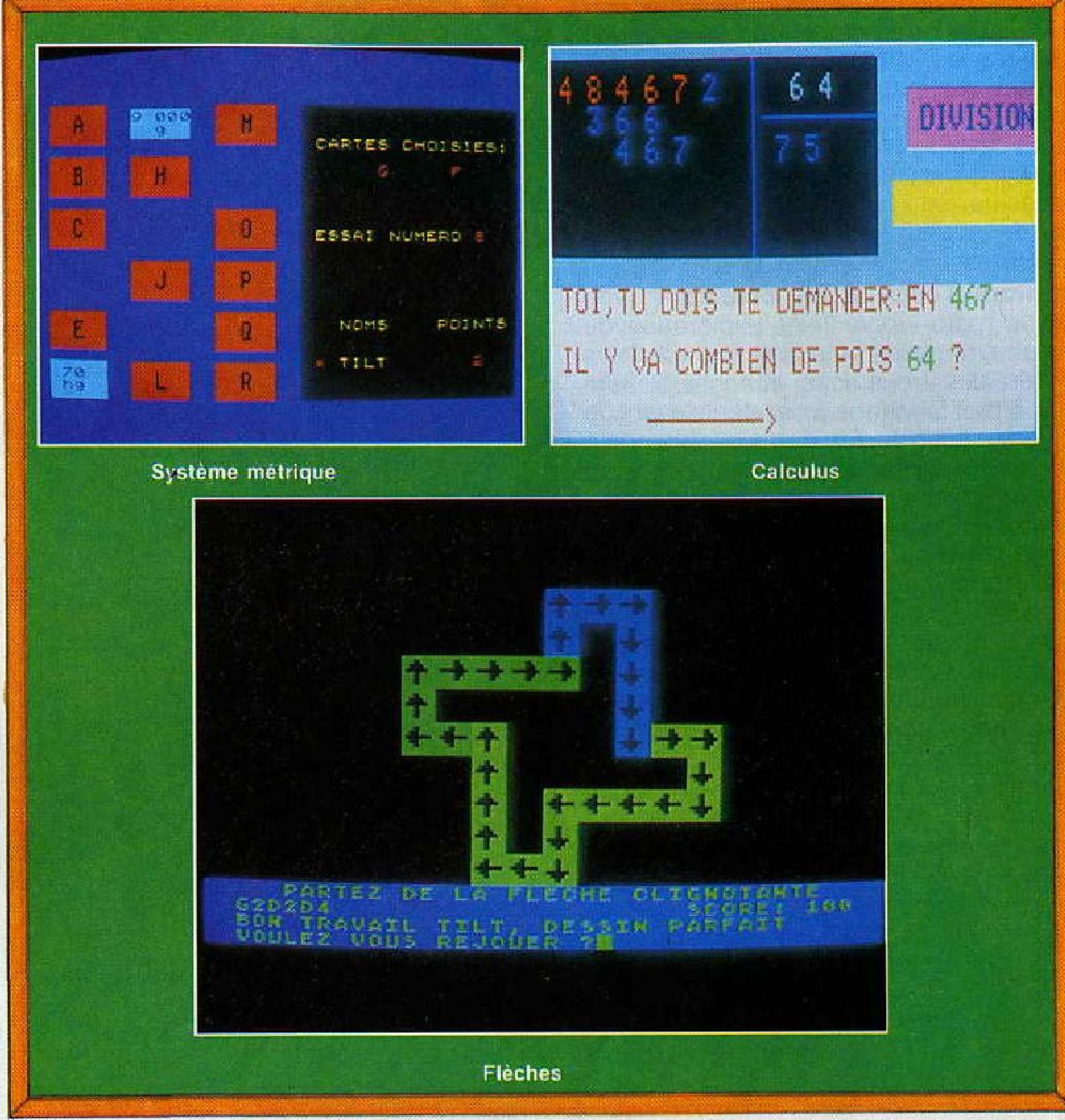
Bertrand RAVEL.

VENDENT DU BEURRE ET DU LAIT...

Jeu de Boole (Cassette Hatier pour *TO 7*.) Pour gagner au *Jeu de Boole*, il faut posséder le don de l'observation, et encore plus celui de la logique. Le but est de reconstituer un figure à partir de plusieurs autres, en jouant sur leurs intersections, unions et différences symétriques (c'est-à-dire l'union moins l'intersection). Il existe quatre niveaux de jeu. Pour le plus simple, les quatre carrés de départ sont divisés en quatre, et deux opérateurs vous sont donnés. Au niveau 4, ils sont divisés en huit, et vous disposez de trois opérateurs.
Si l'on peut s'attaquer au *Jeu de Boole* dès le cours moyen, il n'y a pas de limite supérieure. Un bon conseil aux adultes : ils ont intérêt à s'entraîner en cachette avant d'oser affronter leurs enfants !

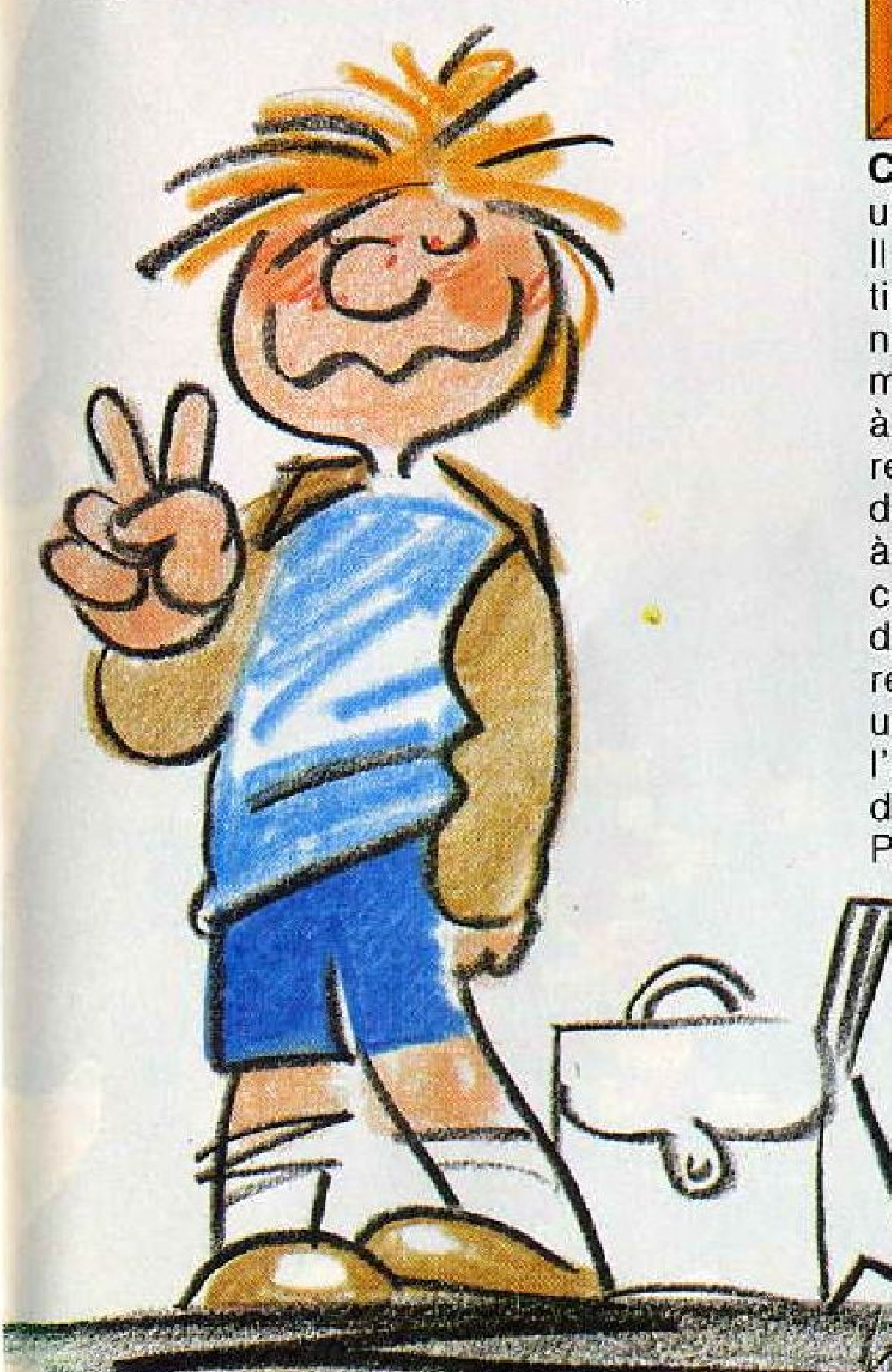
Compléments et multiples (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) Là encore, le principe est de retourner les cartes pour former des couples. Ceux-ci seront, selon le jeu choisi, multiples entre eux (double, triple ou quadruple), ou complémentaires (à 50, 100 ou 1 000). Les dix-huit chiffres de chaque jeu étant choisis au hasard, le nombre de possibilités est très important.

Système métrique (ViFi-Nathan pour *TO 7* avec extension de mémoire) A nouveau des cartes à retourner pour réaliser des « mariages ». Sur la face cachée des cartes, des mesures de volume, de longueur ou de poids. Deux niveaux de jeu vous seront proposés pour mieux jongler avec les décalitres, les hectomètres ou les centigrammes.



Système métrique — Calculus

Flèches



Calculus (Logiciel pour *Oric 1*.) Un logiciel un peu « sérieux », mais très bien réalisé. Il apprend les additions, soustractions, multiplications et divisions. Pour ces deux dernières opérations, l'ordinateur utilise une méthode « pas à pas ». Il vous encourage à chaque bon résultat partiel, et rappelle la retenue. Tous les calculs sont effectués dans le même ordre que sur le papier (c'est à dire de droite à gauche pour une multiplication). Avant de passer à la résolution d'opérations complètes, il est possible de réviser les tables de multiplications. C'est une connaissance indispensable, même si l'on garde en permanence une calculette dans sa poche !
Pour terminer, des problèmes complets sont proposés. Vive les baignoires qui fuient, ou les crémiers qui vendent des œufs, du beurre et du lait !... Trois niveaux de difficultés sont proposés, pour une palette complète d'exercices d'application. Un bon logiciel qui fera du profit. Et tant pis pour son bruitage excessif et sans intérêt !

Je sais compter (Squirelle pour *Oric 1*.) Un autre très bon logiciel pour s'exercer au calcul mental. Pas de fioritures, ni d'animation pseudo-ludique. Mais 10 niveaux de difficultés, qui permettront aussi bien à un élève de cours élémentaire qu'à un adulte de progresser en calcul mental.
On peut sourire à la vue du niveau 1 : 2 + 3 = ? ou 4 − 1 = ?. Mais quand l'ordinateur, perfide, demande 47 × 56 = ?, le sourire a une nette tendance à se teinter de jaune...

Gloup/Flèches (Atari pour *Atari 600-800 XL*) *Gloup*, c'est un drôle de nom. Peut-être est-ce tout simplement le bruit émis par le joueur dépité face à un mauvais résultat. C'est surtout celui de la gueule du requin qui se referme sur l'infortuné petit poisson, si les réponses inexactes s'accumulent. Les exercices, quant à eux, sont beaucoup moins originaux que le titre : additions et multiplications à résoudre, avec deux niveaux de difficultés et deux vitesses. Le jeu du bonus est accessible si le petit poisson est sauvé : transformé en pêcheur, vous attraperez des nombres, malgré la vigilance du méchant requin, furieux de s'être fait dérobé son déjeuner ! Gasp, rien de très original !
Flèches s'avère plus intéressant. Le but est ▶





de reconstituer un dessin proposé par l'ordinateur, en utilisant les ordres « gauche » et « droite », et en tapant le nombre de flèches adéquat pour former les côtés. Il suffit de dessiner un quart de la figure, les trois autres parties sont formées par répétition. Trois bons dessins successifs sont récompensés par un « feu d'artifice » et la possibilité de fabriquer soi-même un dessin. Un jeu intéressant, formateur et amusant.

J'explore l'espace en calculant (Vifi-Sogiciel pour *Apple II*.) L'exploration de l'espace est semée d'embûches. Champs d'astéroïdes, trous noirs, attaques de Klingons. Il faut faire face à ces périls avant de regagner enfin la terre. Vous obtiendrez armes et carburant en répondant correctement à des problèmes de calcul portant sur les quatre opérations. Il est possible de choisir parmi six niveaux de difficultés (au niveau 1, les questions ne portent que sur des additions et des soustractions, de un à quatre chiffres, au niveau 6 sur des multiplications et des divisions de cinq à neuf chiffres.) On choisit d'autre part le temps imparti pour donner la réponse (de 7 secondes à 4 secondes).

Pris par le jeu, on devient rapidement un champion en calcul, ne serait-ce que pour échapper à un trou noir menaçant ou pour attaquer des Klingons.

Hickory Dickory (Atari pour *Atari 600-800 XL*.) Regarder sa montre est un geste instinctif, et la lecture de l'heure est instantannée. Pourtant, il a bien fallu un jour apprendre à décrypter le langage codé des aiguilles. *Hicky dickory* permet aux 5/6 ans de s'initier progressivement, grâce aux cinq niveaux. On doit soit taper au clavier l'heure indiquée par les aiguilles, soit placer les aiguilles pour qu'elles indiquent l'heure demandée par l'ordinateur. Au niveau 1, les questions posées ne concernent que des heures pleines. Le niveau 5 va jusqu'à la minute. Un logiciel qui tourne rond.

L'Horloge (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) Un jeu similaire au précédent, mais moins complet. La précision ne va pas au-delà du quart d'heure. Dommage.

La géographie est un domaine encore mal exploré par les concepteurs de jeux éducatifs. Atari ne propose que *Pays et capitales d'Europe*, et Promotique est le seul à présenter une gamme complète, qui souffre, hélas, d'un graphisme médiocre.

Régions de France (Promotique pour *Oric 1*.) Un jeu qui vous permettra de connaître les régions de France et leurs capitales comme votre poche.

A chaque question, l'ordinateur propose deux réponses, ce qui rend le jeu plus facile. A vous de trouver la bonne. Les questions sont posées soit en indiquant uniquement la localisation sur la carte, soit en ajoutant le nom de la région ou celui de la capitale, selon les cas. Une bonne idée, dommage que le graphisme ne suive pas.

Régions de France

L'horloge

Hickory Dickory

Etats-Unis

Europe

Villes de France

J'explore l'espace en calculant

Géo France

ES COMBINAISONS...

Europe (Promotique pour *Oric 1*.) Le principe est le même que pour *Régions de France*. Les questions portent sur les noms de pays, leur capitale, leur monnaie, leur codification internationale (F, GB, D, etc...), le nombre d'habitants. Bref, *Europe* permet d'apprendre tout ce que chaque citoyen devrait savoir sur l'Europe...

Géofrance (Promotique pour *Oric 1*.) Il paraît qu'autrefois, il y a bien longtemps, les élèves de l'école primaire apprenaient par cœur la liste des départements français, et leurs préfectures. C'est du moins ce que racontent les grand-mères, le soir, au coin du feu. Grâce à *Géofrance*, vous pourrez étonnez votre grand-mère. Comme elle, vous connaîtrez les départements, leurs préfectures, mais également leur appartenance aux régions, ainsi que leur numéro (et là, vous collerez certainement votre grand-mère).

Villes de France (ASN Diffusion pour *Oric 1*.) Ce jeu est moins intéressant que les précédents. On doit trouver le nom d'une ville d'après sa position sur la carte. On regrettera l'absence d'indications complémentaires, et la nudité de la carte de France (ni départements, ni fleuves).

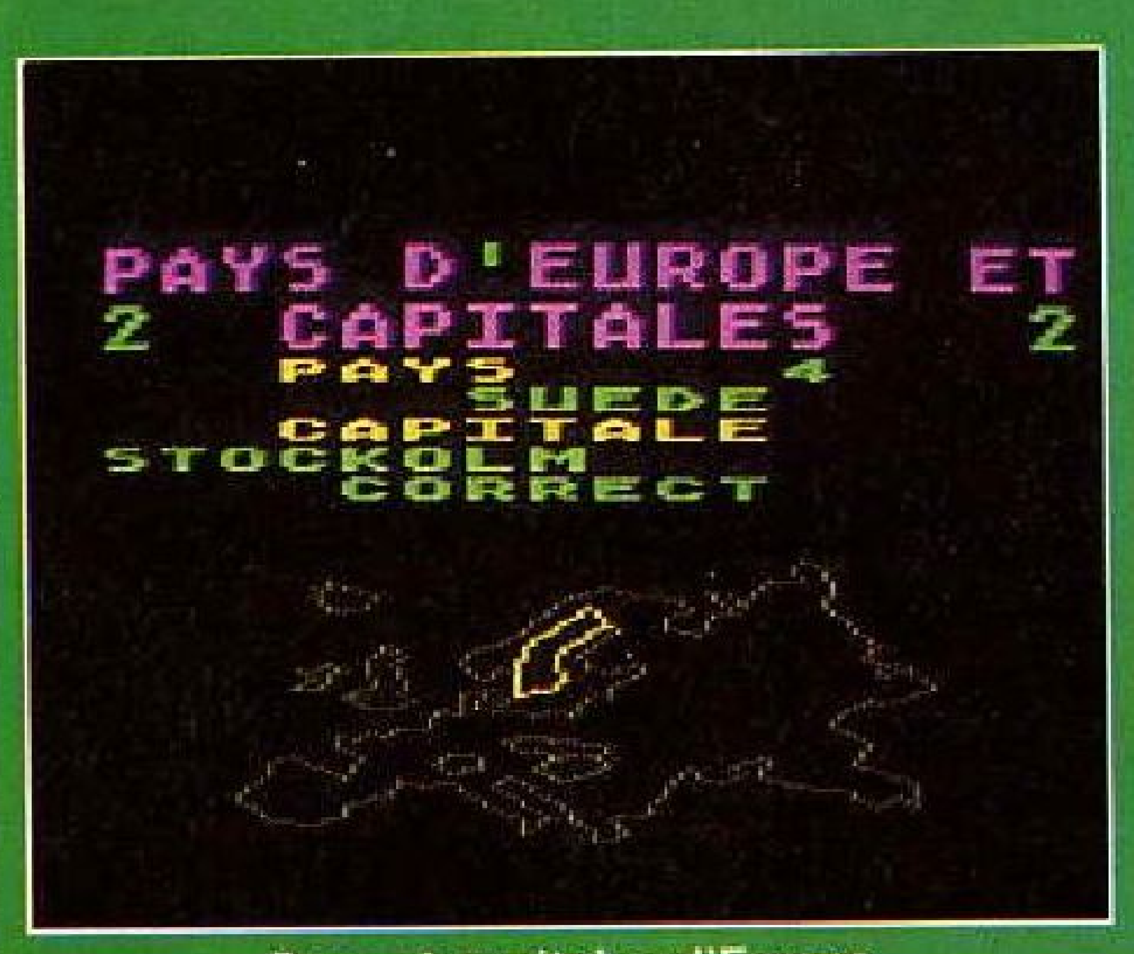
Les Etats-Unis (Promotique pour *Oric 1*.) La traversée de l'Atlantique ne dure que le temps du chargement de la cassette. Il s'agit de trouver les noms des états, ainsi que celui de leurs capitales. Au fait, où se trouve le Dakota du Sud, et quel est le nom de sa capitale ?

Pays et capitales d'Europe (Cassette Atari pour *Atari 600-800 XL* avec cartouche Basic.) Les Français ignorent tout de la géographie, c'est bien connu ! Mais aujourd'hui, avec *Pays et capitales d'Europe* plus aucune excuse pour ceux qui hésitent sur le nom de la capitale de l'Albanie, ou confondent Budapest avec Bucarest. L'écran montre une carte « muette » d'Europe, avec uniquement son pourtour. Les frontières d'un pays s'allument. Il s'agit de trouver le nom de ce pays et celui de sa capitale, dont l'emplacement est signalé. Attention, il ne faut surtout pas faire de faute d'orthographe, l'ordinateur n'accepterait pas la réponse. Il n'accepte également qu'une seule nomination. Par exemple URSS, et non pas Union soviétique ; Pays-Bas, et non pas Hollande ; Allemagne de l'Est, et non pas RDA.
Un jeu qui permet de se rendre compte de nos lacunes dans la connaissance de nos voisins européens.

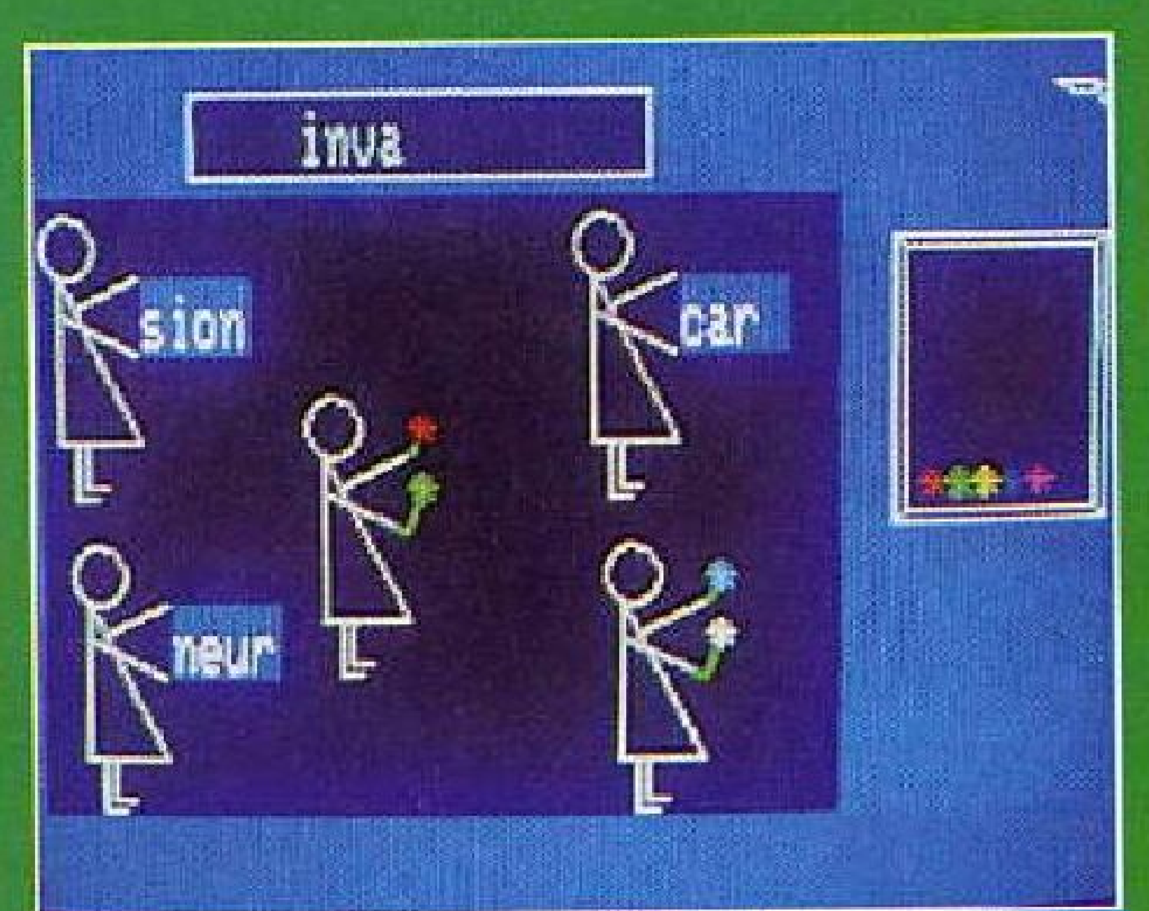
La ponctuation en français (Magnard pour *TI 99/4A*.) Une seule petite virgule déplacée, et le sens de toute la phrase peut en être complètement modifié. En français, le rôle de la ponctuation est particulièrement important. Ce « Studiciel » aide à maîtriser l'usage de tous les éléments de la ponctuation : point, point virgule, point d'interrogation, d'exclamation, virgule, deux points... Après une partie explicative, l'ordinateur propose une série d'exercices d'application, avec correction éventuelle. Il est également possible de créer ses propres exercices, aidé par un manuel très complet.

Mes premiers mots croisés I et II (ViFi-Nathan pour *TO 7*). Deux cassettes destinées aux cruciverbistes en herbe. Le niveau 1 propose 30 grilles de 4 × 4 à 7 × 7, et la possibilité de créer ses propres grilles, jusqu'au format 9 × 9. Fini le crayon et la gomme ! L'ordinateur, bon prince, efface automatiquement toute proposition erronée. On est au moins certain de ne pas se laisser entraîner dans de fausses combinaisons.
Le niveau 2 propose 24 grilles de 4 × 4 à 9 × 9, mais il est également possible de créer des grilles jusqu'au format 9 × 9. On peut demander dans chacun des deux niveaux, un mot par grille, et, bien sûr, la solution complète de la grille. Deux logiciels destinés à vous croiser les méninges.

Mots en fleurs (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) Transformez-vous en jongleur... de mots. *Mots en fleurs* propose quatre exercices pour jouer avec les syllabes. Le but du *Tableau fleuri* est d'ordonner des syllables afin de reformer un mot. Ce jeu comporte trois niveaux de difficultés. Au niveau 1, l'ordinateur ne propose que les syllabes formant le mot. Au niveau 2, il fait une double ▶



Pays et capitales d'Europe



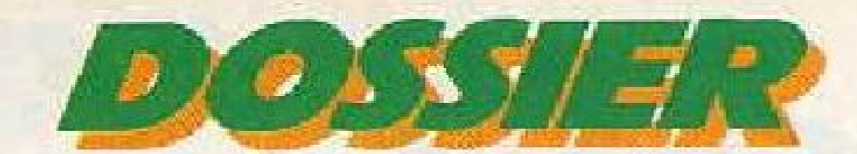
Mots en fleurs



La ponctuation en français



Mes premiers mots croisés



« ... PLUS ON PÉDALE MOINS VITE, MOINS ON AVANCE PLUS VITE... »



La belle au bois dormant — Je découvre le monde animal — Encadrement — Motus

proposition pour l'une des syllabes. Au niveau 3, des syllabes intrues, qui n'appartiennent pas au mot à trouver, se glissent parmi les autres.

Pour gagner au « bouquet », une vision précise et rapide est indispensable. Un mot ou une syllabe apparaît fugitivement à l'écran. Il faut le reconnaître ensuite parmi trois propositions.

Les mots cachés associent des sons et des mots. Une variante est possible, sous forme de jeu de mémoire. L'ordinateur dévoile tous les mots, puis les cache. Au joueur de retourner les cartes dissimulant le mot qui contient le son recherché.

Des lettres en désordre est le jeu le plus difficile. Vous devez reconstituer des mots de trois à cinq lettres, à partir d'un désordre complet de lettres. Vous pourrez choisir parmi quatre niveaux de difficultés (des mots les plus courants aux plus savants), et déterminer le temps de réflexion au-delà duquel l'ordinateur viendra à votre aide. Il est enfin possible de créer soi-même un répertoire de cent mots. Depuis peu, le logiciel *Mots libres*, mis au point par la société toulousaine Langage Informatique permet d'étendre les possibilités de *Mots en fleurs* en vous donnant la possibilité de créer bien d'autres répertoires. Une initiative très bien venue, qui permet de renouveler l'intérêt du jeu. Une belle réussite.

Encadrement (Vifi-Nathan pour *TO 7*.) « Plus on pédale moins vite, moins on avance plus vite »... Avouons-le : qui ne s'est jamais emmêlé dans les notions de « plus grand que » et « plus petit que ». Avec *Encadrement*, devenez incollable. L'ordinateur choisit un nombre, qu'il garde secret. A vous de le trouver, en proposant des encadrements (par exemple supérieurs à 100 et inférieurs à 500), de plus en plus serrés. Pour vous venger, il vous sera possible de poser une « colle » similaire à l'ordinateur. Mais attention, c'est un champion ! Vous n'aurez plus qu'à lui faire - d'un ton sarcastique - des remarques sur sa manière de jouer. Car, quand vous êtes sur le grill, lui ne s'en prive pas. Les commentaires sont d'ailleurs la seule originalité de ce jeu plutôt limité.

La belle au bois dormant (Vifi-Sogiciel pour *Apple II*.) Au hit-parade des contes, *La Belle au bois dormant* peut prétendre aux toutes premières places. Des générations ont déjà rêvé à cette belle princesse victime du sort jeté par une méchante sorcière, et au prince charmant venu la délivrer. D'autres générations continueront à y rêver, aidées par leur pomme adorée (non, rien à voir avec Blanche Neige !). Elles pourront lire l'histoire de cette Belle endormie dans trois textes différents, plus ou moins faciles, illustrés d'images. Il est même possible de créer sa propre version du conte.

Le pendu (Cassette Atari pour *Atari 600-800 XL* avec cartouche Basic.) Cette cassette reprend le bon vieux jeu du pendu, qui n'a plus besoin de faire ses preuves. Il s'agit de trouver un mot dont on ne connait au départ que le nombre de lettres. On propose tour à tour les différentes lettres de l'alphabet. Si elles sont dans le mot, elles s'affichent au bon endroit. Sinon, l'image du pendu avance dans sa formation. On a droit à un maximum de cinq erreurs. A la sixième, le pendu est terminé et le coup perdu.

Ce jeu de pendu propose trois niveaux de difficultés, et quarante mots dans chaque niveau, du vocabulaire le plus usuel à un vocabulaire recherché. Le jeu est assez amusant, mais l'on épuisera relativement vite les 120 mots. Une fois ceux-ci bien connus, ce pendu n'aura plus grand intérêt.

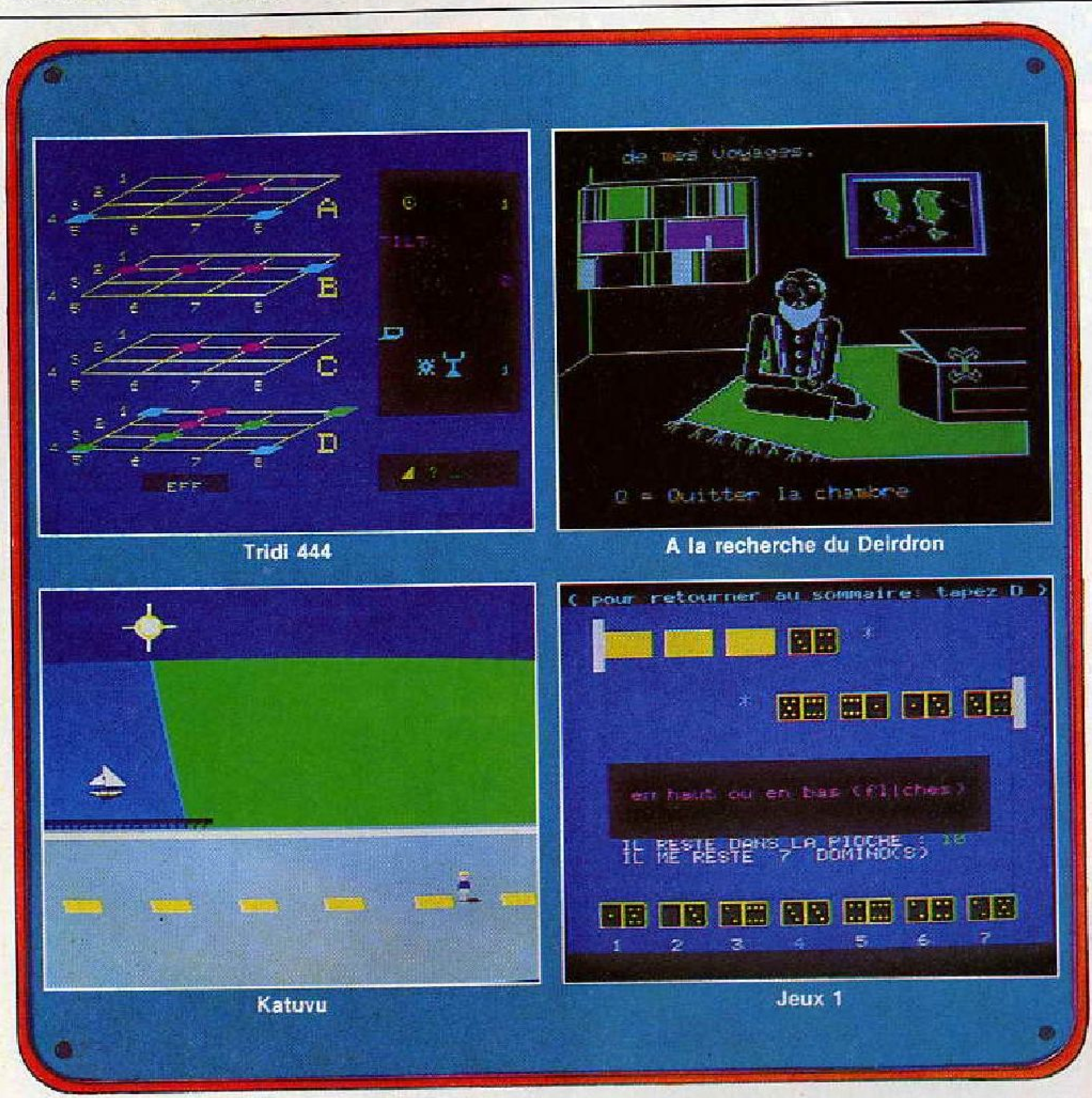
Je découvre le monde végétal (Squirelle pour *Oric 1*.) Le principe du jeu est celui d'un « pendu » très amélioré, puisqu'à chaque proposition fausse, une chenille mange un pétale de fleur. Les mots à trouver (parmi un répertoire de plus de 350) sont tous des noms de plantes, fleurs, etc... Pour vous aider, des définitions apparaissent progressivement au cours du jeu, automatiquement ou sur votre demande (mais dans ce cas, la chenille prendra un malin plaisir à grignoter quelque nouveau pétale !). Les neuf niveaux de difficultés permettent, à tout âge, de tester leurs connaissances du monde végétal. On pourra regretter l'absence de représentation graphique. Mais ne faisons pas la fine bouche, *Je découvre le monde végétal* réserve de longues heures de divertissement.

Je découvre le monde animal (Squirelle pour *Oric 1*.) Même principe que pour le jeu précédent, avec dix niveaux de difficulté. Cette fois, c'est un écureuil qui se fait emmurer par un renard. Et lorsqu'on joue aux niveaux supérieurs, le pauvre écureuil a bien peu de chances de s'échapper et de rejoindre les branches de son arbres.

Motus (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) Une autre adaptation du jeu du pendu. A chaque mauvaise proposition, un cochon perd une patte, puis l'autre... jusqu'à disparaître complètement. Il existe douze niveaux de jeu, les mots à trouver étant composés de trois à huit lettres. Il faut jouer un peu au hasard, puisque l'ordinateur ne donne aucune indication supplémentaire.

Echo (ViFi-Nathan pour *TO 7*.) Un bon exemple d'un jeu simple et efficace. *Echo* mettra votre mémoire à l'épreuve en vous faisant répéter une suite de dessins, de plus ▶

TENTER UN COUP DE BLUFF? LA RIPOSTE EST DÉMONIAQUE...



Tridi 444 — A la recherche du Deirdron — Katuvu — Jeux 1

en plus longue. Il existe quarante-deux niveaux de difficultés (!), d'une suite composée à l'aide de trois dessins différents avec une progression un par un, à une suite composée de six dessins, avec une progression trois par trois.

Katuvu (Médiaplay pour *DAI* et *Commodore 64.) Katuvu* est un jeu de mémoire qui écrase ses concurrents. Il a été mis au point par Médiaplay en collaboration avec Alex Randolph, le roi des créateurs de jeu. Comme beaucoup de réussites, le principe de *Katuvu* est simple. Il existe cinq paysages, et treize objets, qui apparaissent par deux ou trois sur l'un de ces paysages, de manière aléatoire. Dix tableaux apparaissent les uns à la suite des autres, en restant quelques secondes chacun à l'écran. A la fin de la série, l'ordinateur vous pose deux ou trois questions : *« Sur quel paysage avez-vous vu le chat ? — ou l'oiseau, ou le serpent, etc. ? — »* Vous marquerez d'autant plus de points que le paysage en question est proche du début de la suite. Le bluff n'est pas possible : toute mauvaise réponse est sanctionnée par des points négatifs. Le jeu continue avec un onzième paysage, et la disparition de la mémoire du premier. Démoniaque ! Il faut « effacer » de sa propre mémoire ce que l'on a tenté péniblement d'y faire entrer. *Katuvu* accepte jusqu'à dix joueurs, dont il inscrit les scores. Petits et grands peuvent s'affronter dans de terribles parties. Pour se forger une mémoire éléphantesque.

Quest (ViFi-Nathan pour *TO 7.*) Un jeu qui comblera d'aise les fanatiques du jeu des mille francs. Vous seront proposées cinq cents questions de culture générale, portant sur de multiples sujets : histoire, politique, littérature, orthographe, géographie, etc. L'ordinateur vous soumet trois réponses possibles pour chaque question. Une seule est exacte... Il est possible de jouer seul ou à deux, de former soi-même de nouveaux questionnaires et d'acheter trois cassettes supplémentaires, proposant des questions d'histoire et géographie, de sciences et découvertes, de sports. Un moyen de multiplier l'intérêt de ce jeu, qui souffre malheureusement d'une présentation peu attrayante.

Tridi 444 (ViFi-Nathan pour *TO 7.) Tridi 444* est tout simplement un bon vieux « morpion » en trois dimensions. Le premier des deux joueurs qui aligne quatre boules a gagné. L'ordinateur est un redoutable adversaire (quatre niveaux de difficultés). Don de l'observation, concentration, déduction et capacité d'anticipation, telles sont les qualités nécessaires pour devenir un bon joueur. La troisième dimension et l'ordinateur transcendent ce jeu aussi vieux que l'existence des cancres à l'école.

Jeux 1 (Squirelle pour *Oric 1.*) Quatre jeux très différents les uns des autres sont proposés sur cette cassette. Vous commencez par piloter une voiture sans freins à travers les méandres d'un labyrinthe. Dans la progression des neuf niveaux de difficultés, le parcours devient de plus en plus difficile et la vitesse de plus en plus élevée. Attention aux cul-de-sacs, il est impossible d'y faire demi-tour ! Il faut tenir le plus longtemps possible sans heurter la moindre brique. Pas facile à réaliser...
Le deuxième jeu est un « Master Mind », un classique qui a fait ses preuves. A vous de trouver les chiffres choisis par l'ordinateur (de 3 à 8).
Le troisième jeu est un « pousse-pousse » : un alphabet est présenté en désordre ; par permutations successives, il est possible de le remettre en ordre. Un bon exercice de réflexion. Pour terminer, l'ordinateur vous défie aux dominos. Sans surprise.

A la recherche du Deirdron (Ediciel pour *Apple II.*) Le Deirdron est une « chose » qui apporte sagesse, bonheur, et lucidité à ceux qui l'approchent. Serez-vous de ceux-là ? Le *Deirdron* est bien sûr un jeu d'aventure et de réflexion. Il faudra apprendre à manœuvrer le vaisseau spatial, à communiquer avec les extra-terrestres au langage étrange, à vendre des objets aux enchères au meilleur prix pour acheter les accessoires, indispensables au voyage. Un jeu qui exige de la ténacité. On regrettera la lenteur de l'action.

Dialogue avec une sauterelle (ViFi-Nathan *TO 7.*) ViFi-Nathan a choisi une sauterelle. Cela aurait pu être une coccinelle ou... une tortue. Vous avez compris, *dialogue avec une sauterelle* est une initiation au langage de Logo. Avec des ordres clairs, en français (!), il est possible de dessiner tout en apprenant, sans s'en apercevoir, la logique d'un langage informatique. Voulez-vous dessiner un carré ? Rien de plus simple ! Il suffit de taper : pour carré (1 AV 30 DR 90 4. FOIS — 2 FIN).
Est-il besoin de traduire ? Avance de 30 points, puis tourne 90 degrés à droite. Recommence quatre fois. De la même façon, il est possible de dessiner un triangle, une étoile, etc. Une fois ces « procédures » entrées en mémoire, il suffit de taper : « carré », pour que celui-ci se dessine automatiquement. Il est également possible d'utiliser une procédure existante à l'intérieur d'une nouvelle procédure. Pour dessiner une maison par exemple, il suffit de réunir : carré, toit, porte, en indiquant simplement le point de départ de chaque figure. De même, un village pourra être formé par plusieurs maisons...
Dialogue avec une sauterelle permet d'assi- ▶

logiciel bien conçu, avec une partie rappel de cours, suivie d'exercices d'application. En cas de mauvaise réponse, l'ordinateur reprend la partie du cours concernant la question, donne certaines indications, pose des problèmes intermédiaires, plus faciles, qui amèneront sans douleur au résultat final. Un excellent professeur, d'une patience à toute épreuve.

Point bac physique (Ediciel pour *Apple II.*) La démarche est exactement identique que pour les disquettes de maths. Au programme : induction et auto-induction, condensateurs, initiation aux notations spéciales, rappel sur le produit vectoriel (physique 1), construction de Fresnel, circuit oscillant, circuit R-L, R-C, R-L-C, résonance, puissance (physique 2). Pour qu'entre vous et la physique, le courant passe.

Anglais - Exercices d'auto-contrôles (Oric et Assimil pour *Oric 1.*) My taylor is rich... Cette petite phrase, tout le monde la connaît par cœur. Elle débute la méthode Assimil d'anglais. Et si cette vénérable méthode vient de faire peau neuve, elle a heureusement conservé ces quelques mots devenus fétiches. Mais elle a fait beaucoup mieux : elle s'est associée avec Oric pour mettre au point une série très complète d'exercices d'application portant sur les points de grammaire les plus courants et les plus délicats. L'ordinateur, après un bref rappel des connaissances indispensables, propose les exercices. En cas de bonne réponse, il vous félicite. En cas d'erreur, il demande de relire la leçon de la méthode Assimil, redonne les explications et vous met sur la bonne voie avant de reposer la question. Ces exercices d'auto-contrôle rendent plus facile et agréable l'apprentissage ou la révision de la grammaire anglaise.

Point bac français (Ediciel pour *Apple II.*) Cette disquette déflore tous les secrets de l'analyse du texte. En huit chapitres et dix textes d'application, elle explique, à l'aide de questions, le plan et la structure d'un texte, initie à la rédaction de l'analyse. Une façon agréable de découvrir en profondeur des textes choisis de Gilbert Cesbron, Pierre Jakez-Hélias, Georges Duhamel, Claude Roy, Claude Levi-Strauss, Henry Bosco, Gustave Flaubert et Guy de Maupassant..

Learning With Leeper (Sierra On-Line pour *Colecovision.*) Quatre jeux d'éveil destinés aux plus jeunes, agrémentés d'un excellent graphisme.

Tous les ordres sont exécutés à l'aide du joystick, ce qui est particulièrement adapté aux utilisateurs de ce jeu, qui ne sont pas encore en âge de lire.

Ceux-ci découvriront d'abord des chiens, qui attendent qu'on leur donne à chacun un os. Si le nombre d'os choisi est égal au nombre de chiens, ils frétilleront tous de la queue. Après avoir pris à reconnaître les chiffres et leurs valeurs, les joueurs auront à reconnaître des lettres, puis des formes se ressemblant de plus en plus entre elles (six niveaux de jeu).

Conduire une grenouille à travers un labyrinthe, tel est le but du troisième jeu. Après chaque réussite, le parcours devient de plus en plus compliqué.

Pour terminer, un paysage en noir et blanc apparaît. Sur le bas de l'écran, des couleurs sont à disposition pour colorier ce dessin. Des jeux très bien couçus, qui sont malheureusement accompagnés d'une notice en anglais. ▶